2 CD

2 PEŁNE WERSJE GIER!

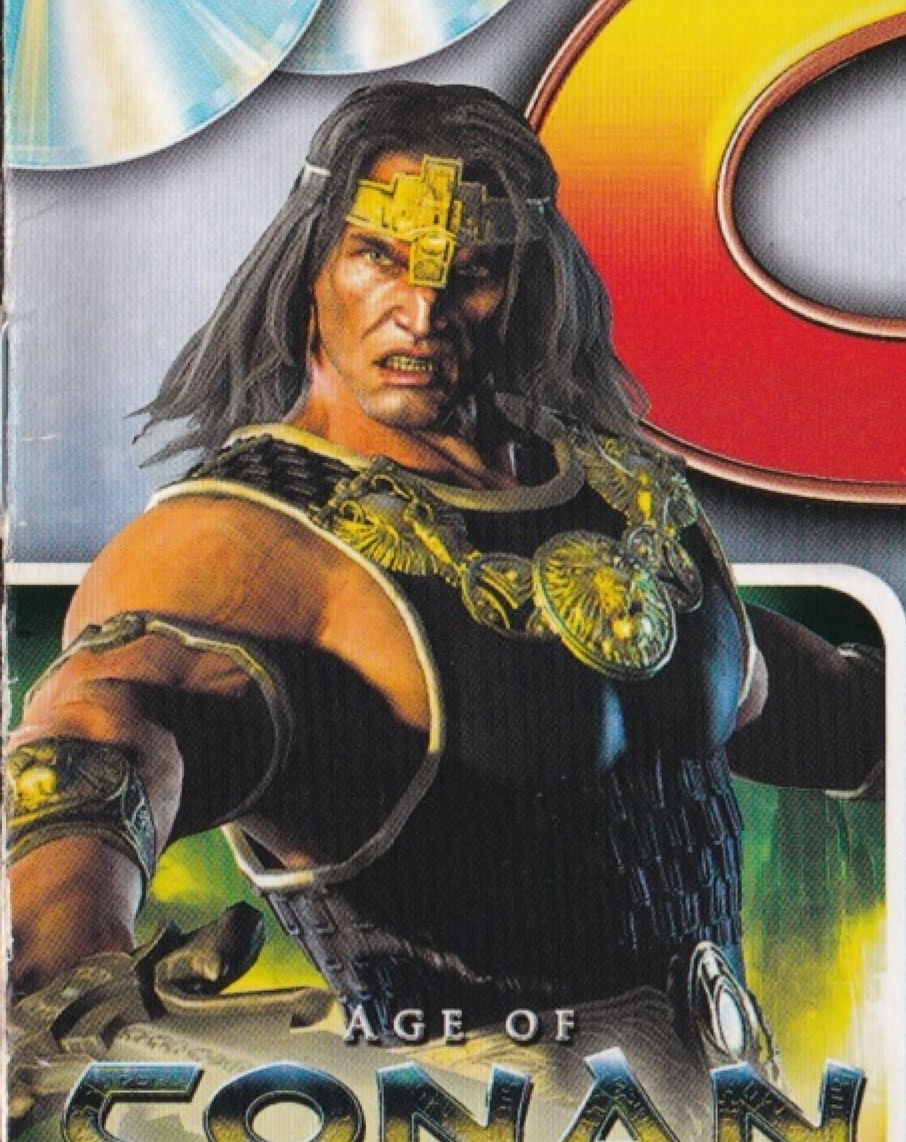
WALLACE & GROMIT: PROJECT ZOO
ANKH: KLĄTWA MUMII

SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD

WORLD IN CONFLICT
ZA DARMO DLA KAŻDEGO
Szczegóły w środku!

CLICK!

Cena **6,99**



AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES
Bijatyka i MMORPG w jednym – nie tylko dla barbarzyńców.



colin mcrae DiRT
Rewolucja w serii Colin! Mamy najlepszą ścigałkę na PC? Recenzja!



HALO 2
Czy dla tej gry warto kupić Vistę? Hmm...



Pierwsza recenzja w Polsce!

LOST PLANET™
EXTREME CONDITION

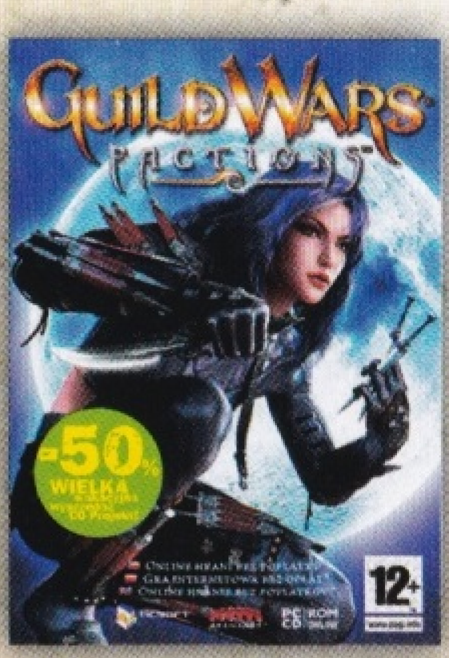
Tego lata temperatura spadnie poniżej zera!

S.T.A.L.K.E.R. Cień Czarnobyla
Przewodnik po Zonie – mapy, opisy trudnych misji, informacje o dodatkowych zakończeniach.

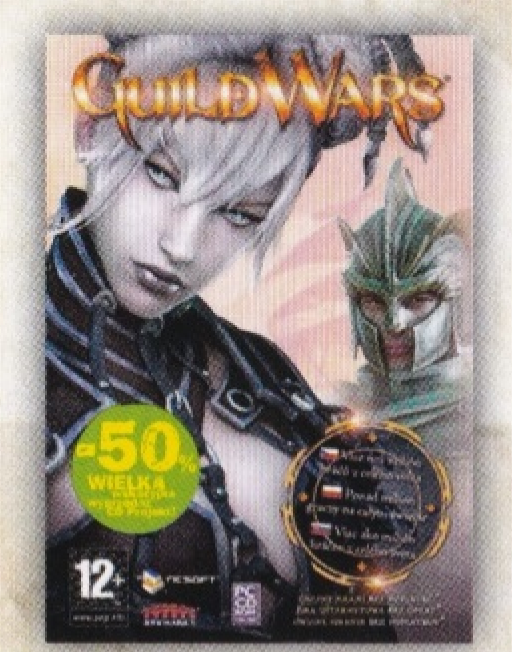
Nr 08/2007(113) Cena 6,99 zł (w tym 7% VAT)
INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

WIELKA wakacyjna wyprzedaż CD Projekt!

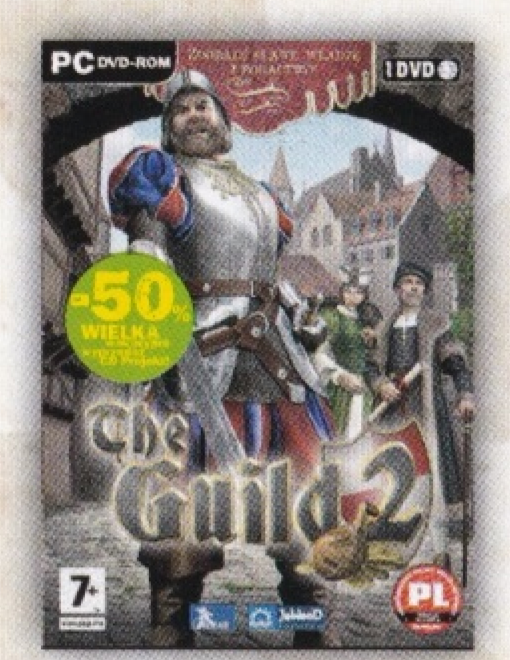
UWAGA!
Nie przegap okazji!
Liczba egzemplarzy ograniczona!



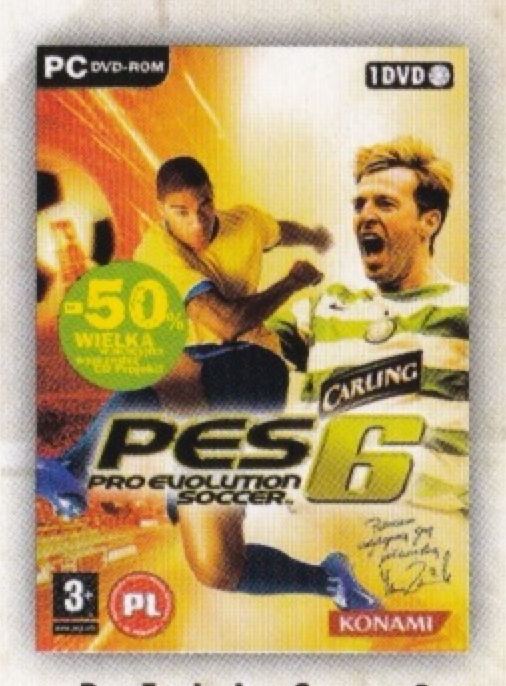
Guild Wars: Factions



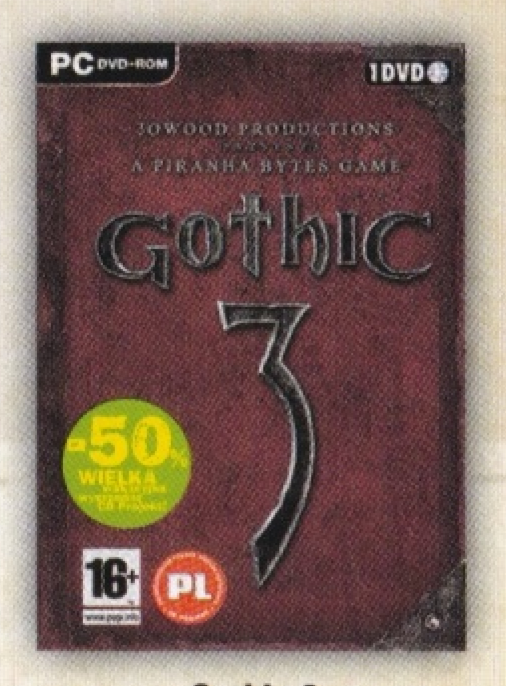
Guild Wars: Prophecies



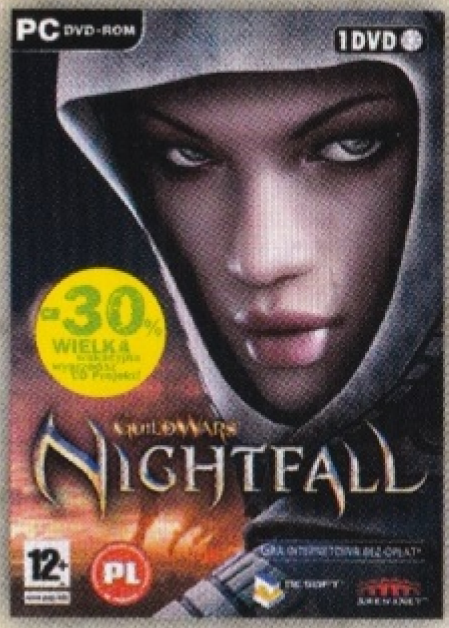
The Guild II



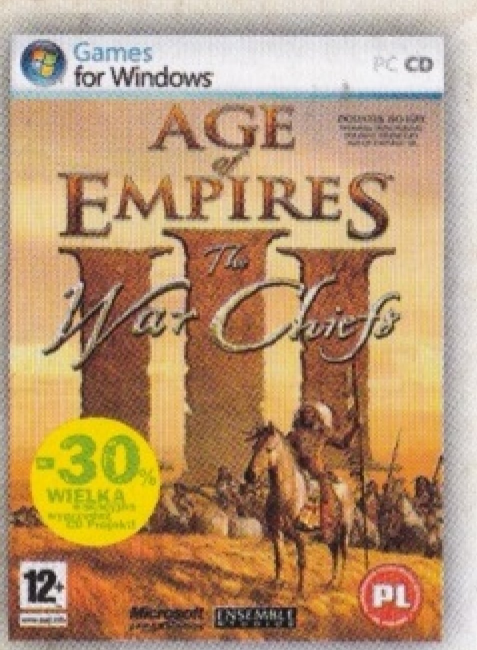
Pro Evolution Soccer 6



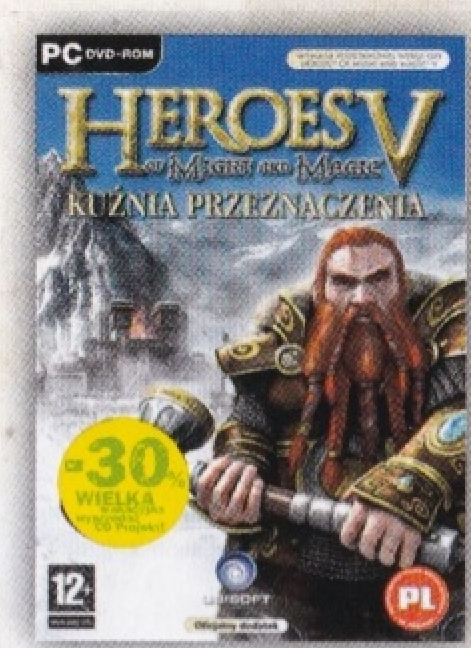
Gothic 3



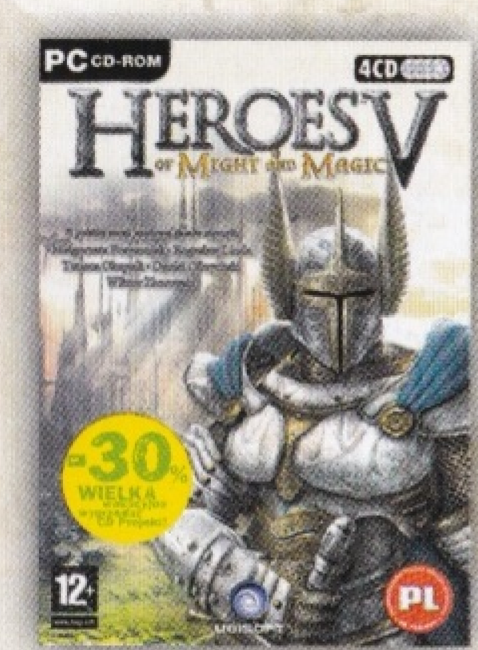
Guild Wars: Nightfall



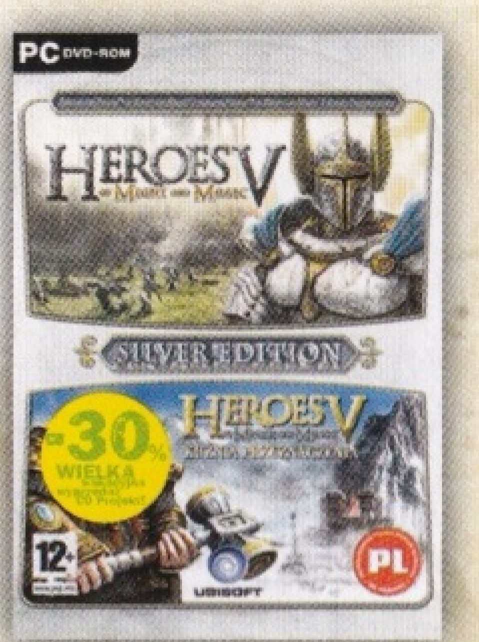
Age of Empires III: The War Chiefs



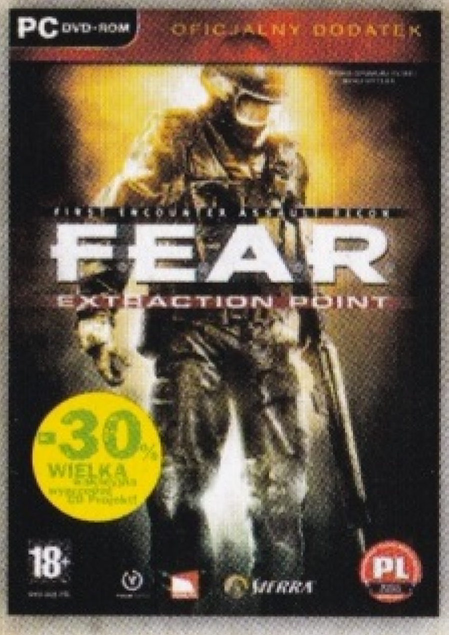
Heroes of Might and Magic V: Kuźnia Przeznaczenia



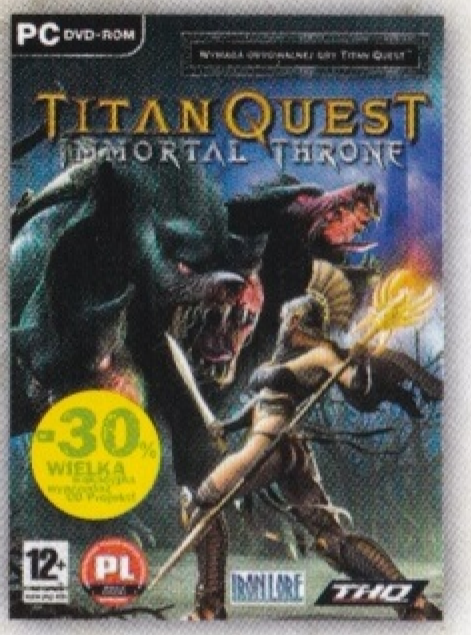
Heroes of Might and Magic V



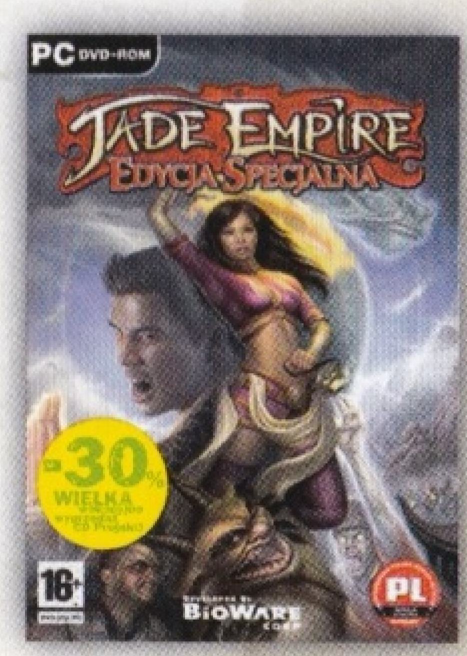
Heroes of Might and Magic V: Złota Edycja



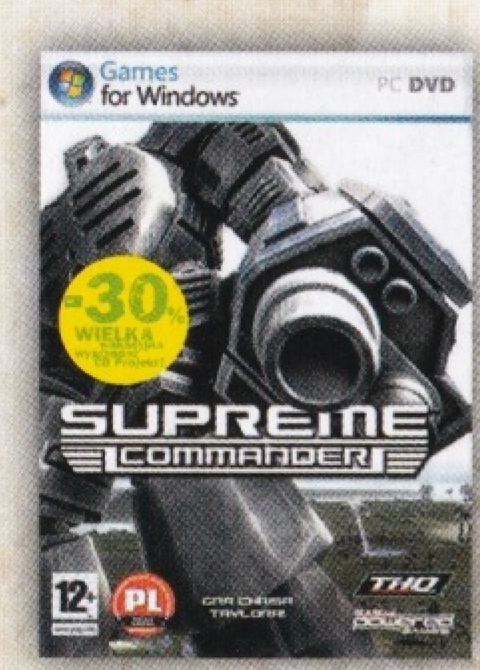
F.E.A.R. Extraction Point



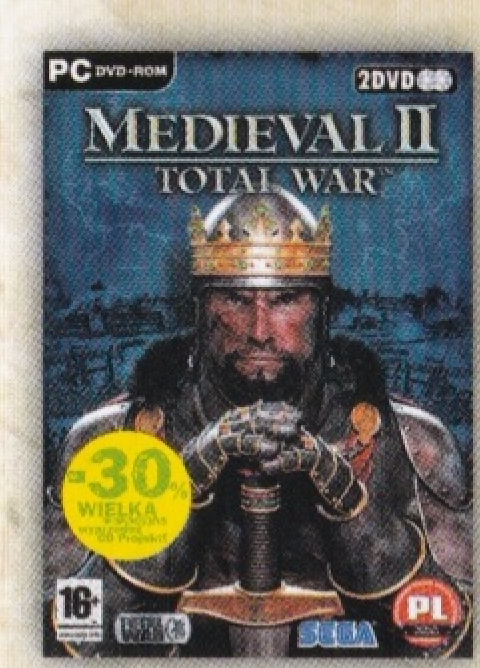
Titan Quest: Immortal Throne



Jade Empire: Edycja Specjalna



Supreme Commander



Medieval II: Total War

Pełnej listy sklepów objętych promocją szukaj na stronie: ***gram.pl/wyprzedaz***

Od 12 czerwca do wyczerpania zapasów te gry kupisz od 30 do 50% taniej!

-50% WIELKA wakacyjna wyprzedaż CD Projekt!

-30% WIELKA wakacyjna wyprzedaż CD Projekt!

Szukaj gier z promocyjną naklejką!

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

Wybrane tytuły 50% taniej!



Już 26 lipca powrót wielkiej klasyki RPG!

SPIS TREŚCI

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „6-to-7" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (wykształciuch z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (gdzieś mający, gdzieś będący z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor absentor – nie mylić z abstynent).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kołosowski, Radosław Smektała, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Wiceprezes: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

hity numeru 08/2007



MMORPG ze świata cymeryjskiego barbarzyńcy skoncentrowany – a jakże! – na PvP. Szczególnie spodobał się nam specjalny tryb „bijatyka w karczmie"...

AoC: Hyborian Adventures s. 08



Choć nie ściga się już w WRC, Latający Szkot Colin wciąż jest prawdziwym mistrzem kierownicy – a najlepszy na to dowód to właśnie DiRT.

Colin McRae: DiRT s. 30



Gra stworzona z myślą o poprzedniej generacji konsoli Xbox trafia na PeCety z jasnym zadaniem – sprzedać jak najwięcej egzemplarzy systemu Vista. Wujek Gates sądzi, że damy się naciągnąć, ale my mamy swoje zdanie na ten temat. Jakie?

Halo 2 Vista s. 40

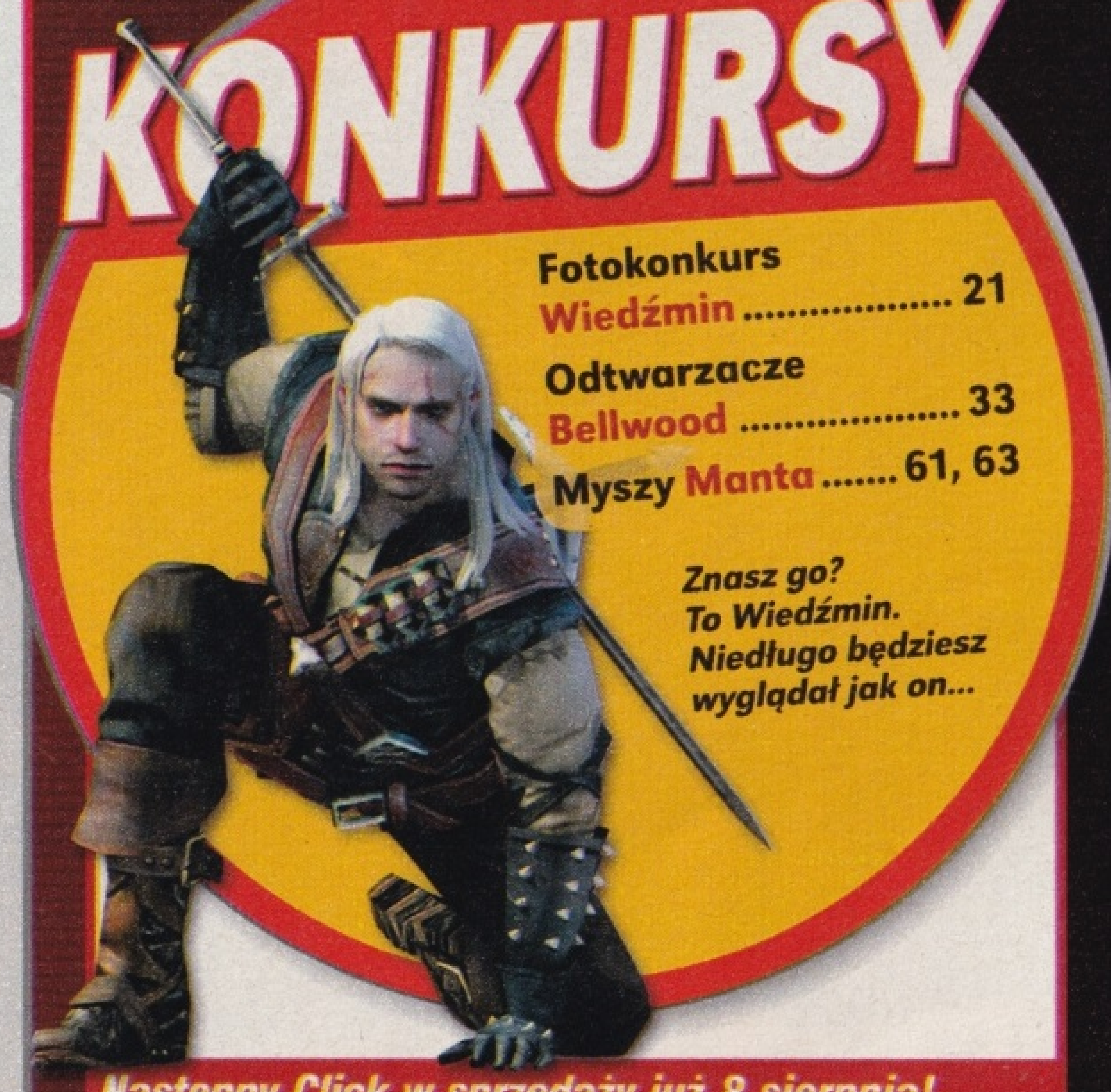




Remake Theme Hospital, kultowej gry Petera Molyneux. Czy tę operację można uznać za udaną?

Hospital Tycoon s. 48

KONKURSY



Fotokonkurs Wiedźmin 21
Odtwarzacze Bellwood 33
Myszy Manta 61, 63

Znasz go? To Wiedźmin. Niedługo będziesz wyglądał jak on...

Następny Click w sprzedaży już 8 sierpnia!

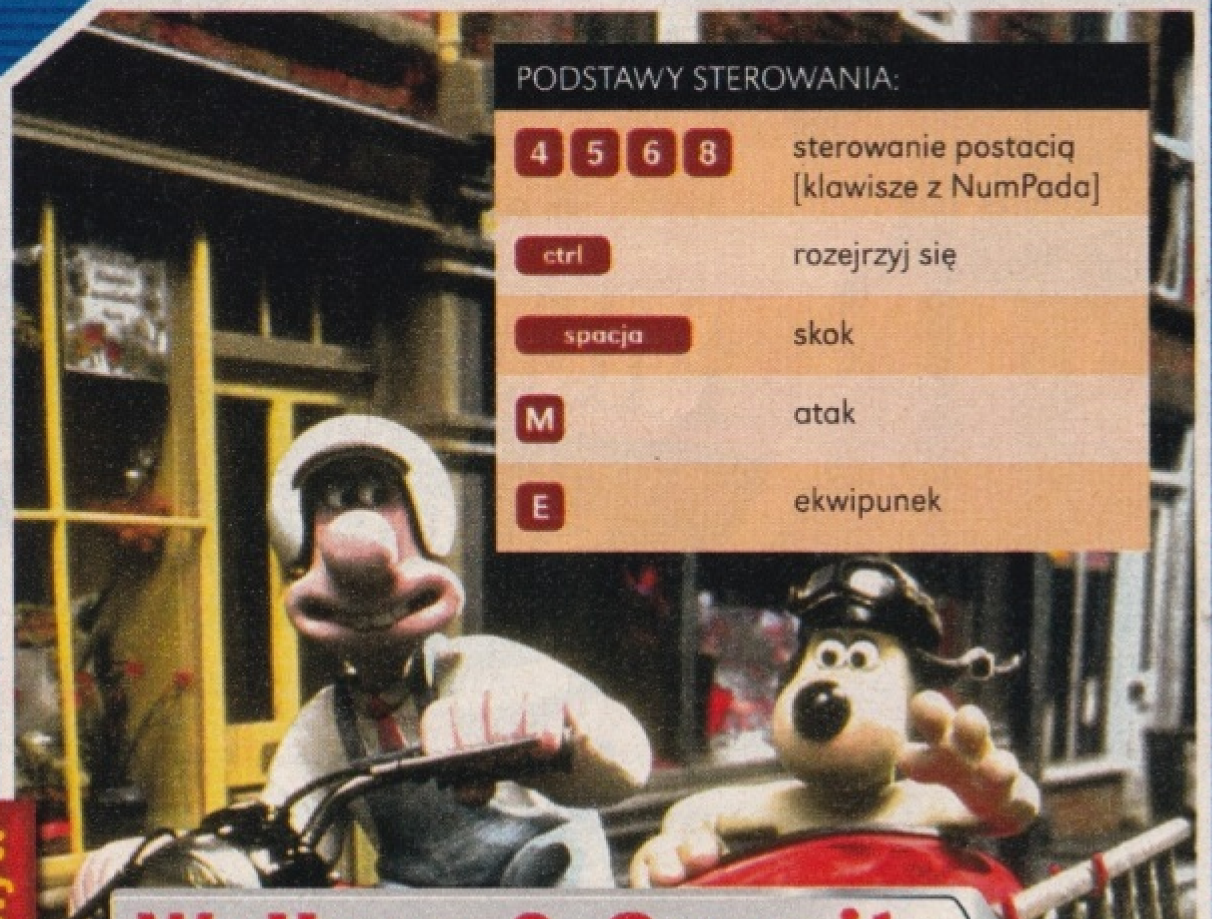
A w nim na pewno*:
- kolejny zeszyt Klasyki Clicka – dla władców absolutnych,
- relacja z targów E3,
- recenzje najnowszych gier – spóźnione (do diabła, znów!) Loki, Overlord oraz Harry Potter i Zakon Feniksa,
- specjał dla fanów gier MMORPG.

* na pewno – chyba że w końcu, pierwszy raz od dwóch lat, zrobimy sobie porządne wakacje. Wszyscy w jednym czasie. A co!

Wakacje

Wstępniak napisać trzeba, ale jakoś tak się nie chce... Znak to najlepszy, że właśnie zaczęły się wakacje. Z tej okazji przygotowaliśmy dla was specjalny dodatek – zestaw kartek pocztowych, które możecie wysłać do znajomych, nieznajomych i... do nas. **Czekamy – może dla tych, którzy swoimi pocztówkami rozbawią nas najbardziej, znajdziemy jakieś nagrody...** Nadchodzące lato najwyraźniej rozleniwiło też wydawców gier i kilku zapowiedzianych tytułów mimo obietnic jednak nam nie dostarczyli, choćby Overlorda. Cóż, winnych znajdziemy i ukarzemy w waszym i naszym imieniu. A na razie – wysokich temperatur i chłodnych napojów życzy...

Redakcja



PODSTAWY STEROWANIA:

4 5 6 8	sterowanie postacią [klawisze z NumPada]
ctrl	rozejrzyj się
spacja	skok
M	atak
E	ekwipunek

Wallace & Gromit: Project Zoo

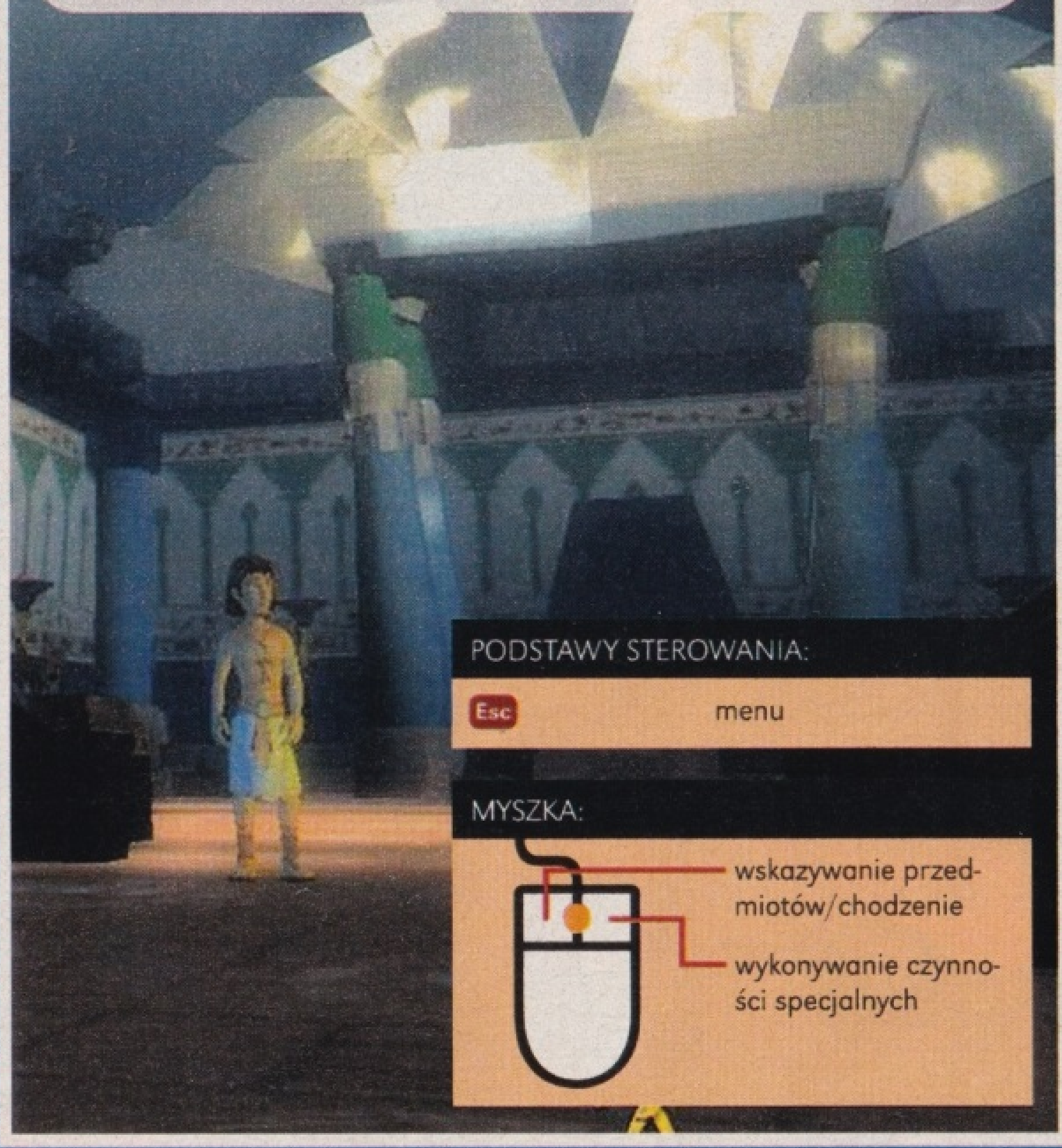
Podstępny pingwin, odwieczny przeciwnik Wallace'a i Gromita, uwięził wszystkich mieszkańców zoo. Nie można pozwolić, by jego demoniczny plan został zrealizowany. **Ktoś musi go powstrzymać! Kto? Ty!**

Tak zaczyna się gra Wallace & Gromit: Project Zoo, którą z dużą frajdą prezentujemy naszym czytelnikom. To po części platformówka, po części przygodówka, która wykorzystuje postacie i lokacje ze słynnych kreskówek studia filmowego Aardman (najważniejsze z nich to „Wściekłe gacie" i „Klątwa królika"). Lekka rozgrywka dla dużych i małych – polecamy!

Ankh: Klątwa mumii

Przygodówka utrzymana w stylu kultowej serii Monkey Island. **W grze wcielisz się w Assila – syna egipskiego architekta** – który w wyniku splotu niefortunnych zdarzeń zostaje obarczony śmiertelną klątwą. Mumia, która ściąga na niego to nieszczęście, daje mu jednak również klucz do jej zdjęcia, czyli naszyjnik z krzyżem Ankh.

Mimo „mrocznego" początku **mocną stroną gry jest humor**, a to tylko jeden z kilku powodów, dla których wysoko oceniliśmy ją w naszej recenzji. To bardzo udany powrót do korzeni przygodówek, ma tylko jedną wadę – jest strasznym pożeraczem czasu...



PODSTAWY STEROWANIA:

Esc	menu

MYSZKA:

- wskazywanie przedmiotów/chodzenie
- wykonywanie czynności specjalnych

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

MYSZKA:

- strzał
- celowanie

PODSTAWY STEROWANIA:

W S A D	sterowanie postacią
R	akcja
Q E	wyglądanie zza ściany
spacja	zmiana pozycji
1 2 3 4	wybór żołnierzy
alt	wydawanie rozkazów podkomendnym
F1	mapa/cele misji



Conflict: Desert Storm II

Taktyczny FPS studia Pivotal, jedna z kilku części serii bardzo lubianej przez miłośników tego gatunku. **Akcja toczy się w Iraku podczas operacji „Pustynna Burza"**, a ty kierujesz oddziałem, który bierze udział w najostrzejszych starciach. Broń naładowana? W takim razie – ruszaj do boju!

TYLKO NA DVD

Zawartość płyt CLICK! 08/2007

CD1

- Pełna wersja:
  - Wallace & Gromit: Project Zoo
- Wersje demo
  - Barrel Mania
  - Paris Chase

CD2

- Pełna wersja:
  - Ankh: Klątwa mumii
- Wersje demo:
  - H-Craft
  - Total Pro Golf 2
  - Turret Wars
  - Zenix 3D
- Extra
  - Polonizacja do gry Praetorians

DVD

- Pełne wersje
  - Wallace & Gromit: Project Zoo
  - Ankh: Klątwa mumii
  - Conflict: Desert Storm II
- Wersje demo
  - Barrel Mania
  - Colin McRae: DiRT
  - Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (multi)
  - H-Craft
  - Na Fali: Surf's Up
  - Overlord
  - Pacific Storm
  - Paris Chase
  - Piraci z Karaibów: Na krańcu świata
  - Spaceforce: Rogue Universe
  - Tomb Raider: Anniversary
  - Total Pro Golf 2
  - Turret Wars
  - Zenix 3D
- Trailery
  - Assassin's Creed
  - Blazing Angels 2: Secret Missions
  - Brothers in Arms: Hell's Highway
  - Empire Earth III
  - Haze
  - Splinter Cell: ConViction
  - Settlers: Rise of an Empire
  - Shadowrun
- Extra
  - Polonizacja do gry Praetorians

CLICK! CD-ACTION zapraszają do beta-testów gry WORLD IN CONFLICT

Dwa miesiące przed premierą dajemy naszym czytelnikom szansę zagrania w produkcję, która to, co najlepsze w Counter Strike'u i serii Battlefield, przenosi w konwencję gier RTS!

Twórcy WiC udostępnili nam kilkadziesiąt tysięcy kodów, które umożliwiają wzięcie udziału w testach wersji beta, rozpoczynających się 11 lipca. Będzie ona zawierać: możliwość zabawy wszystkimi trzema frakcjami, dwa tryby gry sieciowej (Assault i Domination), tutorial trybu single i kilka map do wyboru.

Co zrobić, żeby zagrać w World in Conflict przed premierą? To bardzo proste!

1) Wejdź na stronę www.click.pl i kliknij na banner, który będzie na niej umieszczony od 3 lipca.
2) Przejdziesz na nową stronę, na której będziesz musiał wpisać następujący kod:

Chruszczow

3) Kiedy pojawi się pytanie o twój adres mailowy, podaj go – otrzymasz link do ściągnięcia tzw. klienta wersji beta gry oraz unikatowy kod potrzebny do jego uruchomienia.

Uwaga! Rejestracja możliwa będzie od 3 lipca. Testy startują 11 lipca i trwać będą do 31 lipca. Ważna informacja – raz wykorzystany kod jest już „stracony", rejestruj się więc tylko wtedy, kiedy rzeczywiście będziesz grał. Byłoby szkoda, gdyby ktoś, kto naprawdę czeka na ten tytuł, nie mógł w niego zagrać, prawda?

AGE OF CONAN® HYBORIAN ADVENTURES

– Jestem skonana.
– A ja z Rambo.
Bu, hu, hu... Cóż za dowcip!

Wiem, wiem, wiem – bardzo słaby. Jednak na szczęście nie po to otwierasz stronę na megazapowiedzi w Clicku, żeby podziwiać mój wątpliwy talent do opowiadania kawałów, ale żeby dowiedzieć się, w co będziesz zagrywać się do upadłego już lada miesiąc. O ile oczywiście masz sporo czasu, pieniędzy i interesuje cię rozrywka w MMO. Niestety **Age of Conan będzie grą tak samo drogą jak World of Warcraft.** Tylko czy zasługuje, tak jak produkt Blizzarda, by porzucić dla niego pracę, znajomych i drugie śniadania?

Sam na razie miałem okazję pograć w Age of Conan w siedzibie producenta, w norweskim Oslo. Niestety nie była to jakaś wielka beta, tylko pokaz dla kilku dziennikarzy, więc dużo rzeczy musieliśmy sobie wyobrazić i wierzyć na słowo, gdy nam mówiono, że „ten rynek wypełni się graczami, a przez pola ciągnąć się będą całe karawany postaci szukających dogodnego miejsca na założenie miasta". Nie ma co jednak za bardzo wybiegać w przyszłość – zacznijmy od samego początku...

Hyboria to fikcyjna kraina stworzona przez Roberta E. Howarda (jest ona odpowiednikiem Ziemi sprzed około 12 tysięcy lat). **Gra zaś zaczyna się zaraz po wydarzeniach znanych z książki „Conan: Godzina smoka"**, kiedy to znany wszystkim (choć głównie z filmu ze Schwarzeneggerem) bohater zostaje królem. Oczywiste jest więc, że nikt nie będzie mógł się w niego wcielić, ale za to napotkać – już prędzej. Nie wiadomo jednak jeszcze, na czym będzie polegać taka konfrontacja.



Zawsze mnie zastanawiało, jak postacie w erpegach mogą nie trafić trzymetrowego gościa z metrowej odległości...

Jeśli więc Conanem nie pograsz, to kto ci pozostaje? Początkowo wybór nie będzie bardzo złożony, gdyż określić musisz tylko kulturę, z której wywodzić się będzie twoja postać. **Możesz zdecydować się na szlachcica z Akwilonii, przedstawiciela pustynnych ludów ze Stygii oraz oczywiście barbarzyńcę z Cymerii.** Ten wybór jednak nie determinuje dalszej gry, gdyż niezależnie od pochodzenia społecznego swoją karierę zaczynasz jako galernik na statku.

Gdy się z niego wydostajesz, trafiasz na wyspę. Lepiej do niej przywyknij, gdyż przyjdzie ci tam spędzić kilka dobrych godzin, w dodatku w większości wykonywać będziesz misje samotnie. **Mimo że płacić musisz nie tylko za grę, ale i za miesięczny abonament, przed rozpoczęciem zabawy w trybie MMO trzeba ukończyć szereg zadań singlowych**, składających się na kompletną i ciekawą historię. Dopiero po jej pomyślnym zamknięciu przyjdzie ci ruszyć w dalszą podróż, tym razem już wraz z innymi żywymi graczami.

Wcześniej jednak musisz obrać stronę, w którą chcesz rozwijać swoją postać. Pierwszy krok czeka cię po dotarciu do piątego levelu doświadczenia – wtedy to należy zdecydować się na jeden z czterech podstawowych archetypów postaci. Nie ma tu żadnych niespodzianek, gdyż **w szranki o twoje względy stają profesje wojownika, maga, kapłana i łotra.** Po osiągnięciu kolejnych piętnastu poziomów musisz jeszcze wybrać klasę – tych już będzie kilkanaście, dla każdego archetypu po kilka. I właśnie po tej deklaracji ruszasz już w prawdziwą grę, czyli przenosisz się na stały i gigantyczny ląd.

Na klasie rozwój postaci się jeszcze nie zakończy. Około 40. levelu zadecydujesz, jaką chcesz mieć profesję. Wtedy masz możliwość poznania jakiegoś rzemiosła. Jeśli zechcesz, zostaniesz kuśnierzem, płatnerzem, alchemikiem albo nawet architektem. W sumie da się stworzyć 11 typów użytecznych przedmiotów, których następnie będzie można używać lub sprzedawać innym graczom. To element o tyle ważny, że w Age of Conan przy wyrobie miecza (i nie tylko) sam decydujesz, jakie ma on mieć właściwości (oczywiście w pewnych

?! COŚ PODOBNEGO

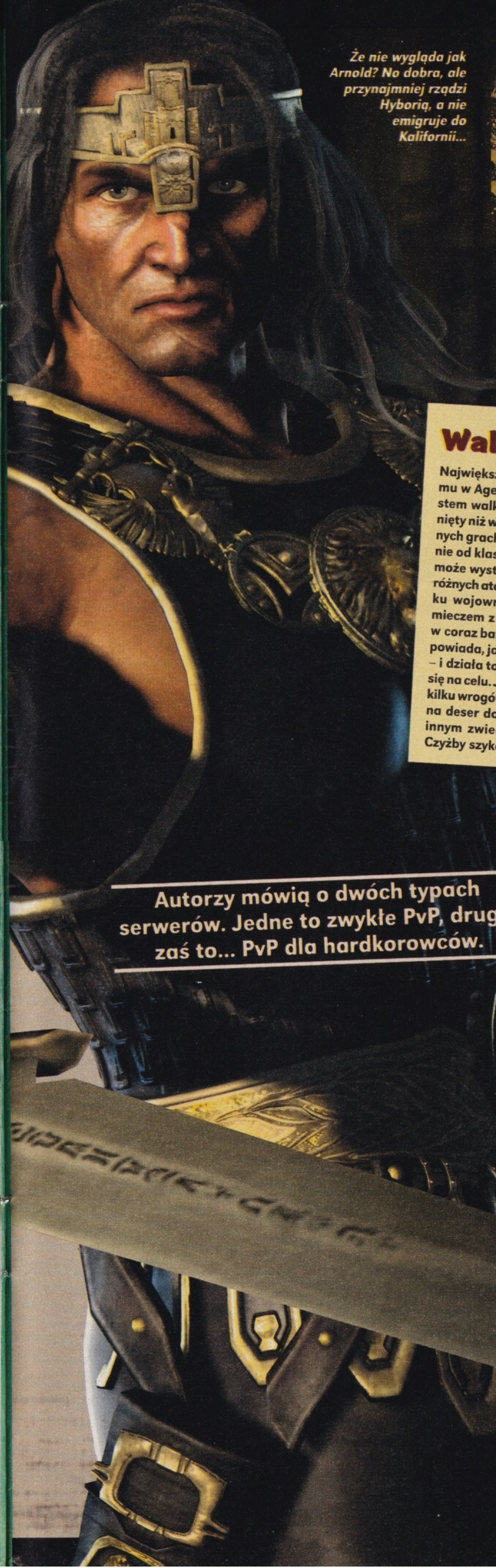






Inne barbarzyńskie gry

Age of Conan nie jest ani pierwszą, ani ostatnią produkcją, w której główną rolę będzie pełnił świat wykreowany przez Howarda. Do tej pory ukazały się trzy takie tytuły: Conan: Hall of Volta na ośmiobitowce (rok premiery: 1984!), Conan: The Cimmerian, działający już na PC (1991), oraz Conan: The Dark Axe z Cauldron (2004), który jednak niczym nie zachwycił. Teraz, poza Hyborian Adventures, warto też czekać na grę pod prostym tytułem Conan. Będzie to singleplayerowy slasher, który na razie jest zapowiedziany tylko na PS3 i X360. Kto jednak wie, czy jego producent, THQ, nie zmieni zdania i nie wyda go także na PC. A czas na to jeszcze jest, bo premiera została ustalona wstępnie na 2008 rok.



Że nie wygląda jak Arnold? No dobra, ale przynajmniej rządzi Hyborią, a nie emigruje do Kalifornii...



Patrz, synku, tu za kilka tysięcy lat powstanie prześliczny hotel...

Walka



Największą chlubą FunComu w Age of Conan jest system walki, bardziej rozwinięty niż we wszystkich znanych grach MMO. Niezależnie od klasy, każdy bohater może wystosować aż sześć różnych ataków (w przypadku wojownika – ciachnąć mieczem z sześciu stron), które dodatkowo można łączyć w coraz bardziej zabójcze kombosy. Czytelny interfejs podpowiada, jaki klawisz należy wcisnąć, by kontynuować atak – i działa to znakomicie. Dodatkowo nie ma tu blokowania się na celu. Jednym machnięciem oręża można zranić nawet kilku wrogów, którzy akurat znajdują się w zasięgu. Do tego na deser dochodzi jeszcze możliwość walki na koniu (czy innym zwierzęciu, na grzbiecie którego się poruszasz). Czyżby szykowała się rewolucja w MMO?



Kolejny dowód potwierdzający teorię ewolucji. Praprzodek Batmana!

Autorzy mówią o dwóch typach serwerów. Jedne to zwykłe PvP, drugie zaś to... PvP dla hardkorowców.

granicach). Liczba dostępnych przedmiotów będzie więc limitowana tylko twoim pomyślunkiem.

Choć grałem w AoC jedynie z kilkoma innymi osobami, Hyboria wcale nie wydawała się opustoszałym miejscem. Przeciwnie – **świat żył i nie przejmował się zbytnio tym, że na horyzoncie pojawiła się zgraja bohaterów.** Kupcy zajęci byli swoimi sprawami, a postacie NPC chadzały własnymi ścieżkami. W pewnym momencie napotkałem karawanę – ot, typowa grupa ludzi przemierzająca pustynię z objuczonym wielbłądem. Jako że nie przeszkadzało im to, mogłem podążyć ich śladem. Gdy się zmęczyli, stanęli, by odpocząć i się posilić – jak w prawdziwym życiu. Co ciekawe, każda postać, czy sterowana przez gracza, czy komputer, powiązana jest różnymi zależnościami z całym ekosystemem...

No dobrze, przyznam się. Gdy opuściłem karawanę, poszedłem chwilę pozwiedzać okoliczne łąki. Bardzo szybko się okazało, że muszę brać



Frodo, staruszku, co ty tu robisz? To nie te dwie wieże!



nogi za pas, gdyż napotkałem na swojej drodze watahę wygłodniałych wilków (*laluś, laluś! – Rednacz*). Te od razu mnie zaatakowały, a ja, bacząc tylko na swoje dobro i zapominając przy tym o zasadach elementarnej przyzwoitości, skierowałem kroki z powrotem do karawany. To wystarczyło – wilki zajęły się kim innym, a ja spokojnie mogłem poczekać na wynik starcia.

Takie zachowanie, choć wysoce nieetyczne, idealnie pasuje do brutalnego i bezlitosnego świata gry. Jak zapewniają chłopaki z FunComu, ten **tytuł przeznaczony jest przede wszystkim dla dorosłych, kto wie, czy w ogóle nie będzie sprzedawany tylko osobom pełnoletnim** (ew. powyżej 16 roku życia – dużo zależy od decyzji odpowiednich instytucji). Autorzy nie zamierzają jednak ugrzeczniać swojej produkcji po to, by zadowolić stróżów moralności. Występki, rabunki i morderstwa to chleb powszedni mieszkańców Hyborii i tak na pewno zostanie.

Jeśli gra osiągnie zamierzony sukces (**ambicją twórców jest uczynienie jej „drugą po WoW-ie"**), wspomnianymi mieszkańcami będą jednak przede wszystkim gracze. I nie jest to dobra nowina dla tych, którzy chcą wieść pokojowe życie, prowadząc swój mały sklepik z eliksirami przy głównej ulicy. W Age of Conan człowiek człowiekowi jest największym wrogiem, do czego gra bardzo namawia przez silne skoncentrowanie się na rozgrywce typu PvP. Elementów typowych dla PvE oczywiście również nie braknie, ale sami autorzy mówią o stawianiu dwóch typów serwerów. Jedne to zwykłe Player vs. Player, drugie zaś to... Player vs. Player dla największych hardkorowców.

Oprócz tego, że gracze mogą się normalnie mordować podczas rozgrywki (swoją drogą: śmierć nie będzie oznaczała utraty ikspeków. Naturalnie będzie ona w pewnym stopniu uciążliwa, jednak autorzy nie zdecydowali jeszcze, jakie sankcje zastosują), **dostępne będą również trzy specjalne tryby dedykowane tylko PvP.** Warto im poświęcić nieco więcej miejsca.

Najbardziej oryginalnym będzie ten, który włącza się wówczas, gdy któryś z graczy popije sobie w karczmie i zaczyna rozrabiać. Wówczas **biesiada zamienia się w wielką młóckę na krzesła, nogi od stołów i kufle.** Co ciekawe, pijani bohaterowie zapominają w ogóle o swoich umiejętnościach i nabytym doświadczeniu. Nie ma nic bardziej równego od takiej barowej bójki – masz do wyboru tylko trunek, którym będziesz się raczył. Jeśli zdecydujesz się na wino, twój czas reakcji będzie lepszy, ale moc uderzeń dużo słabsza – przy piwie sytuacja się odwraca. To jednak raczej tryb żartobliwy i dany „na rozgrzewkę", gdyż prawdziwa zabawa zaczyna się w dwóch pozostałych...

Czyli między innymi na specjalnie przygotowanych, małych arenach, gdzie możesz walczyć z innymi na przeróżne sposoby. To oczywiście technika prawie identyczna jak battlegrounds w WoW-ie. Tu też **do wyboru są różne rodza-**

Jeśli zechcesz, zostaniesz kuśnierzem, płatnerzem, alchemikiem albo nawet architektem.



Miecze swoją drogą, ale dobry kopniak w krocze zawsze daje +10 do satysfakcji.



W konkurencji olimpijskiej „walenie się maczugami po głowach" znów wygrywają Cymerianie.

Kto to zrobił?

FunCom powstał w 1993 roku i początkowo zajmował się mało prestiżowymi tytułami, m.in. zrobił dla Disneya Pocahontas na GameBoya czy Casper na stare konsole. Firma zasłynęła dopiero przygodówką The Longest Journey, dość ciepło przyjętą przez graczy. Później wypuściła jeszcze swój największy hit, Anarchy Online, oraz sequel TLJ, Dreamfall. Niedawno szefowie FunComu zapowiedzieli, że nie będą już robić gier w starym stylu, przechodzą całkiem na MMO. Winne temu jest piractwo, które tylko w grach online'owych może być łatwo poskromione.

Dziś firma zatrudnia w siedzibie w Oslo 105 osób, z czego aż 25 to programiści. To oni odpowiadają za silnik DreamWorld, na którym hula Age of Conan, oni też od podstaw stworzyli system Genesis, dzięki któremu w bardzo szybki i przyjemny sposób powstaje świat gry – artyści odpowiedzialni za lokacje mają dzięki łatwemu interfejsowi więcej czasu na dopracowanie detali.

Co ciekawe, zajmujący trzy piętra biurowca FunCom ma nawet własne studio motion capture (takiego nie ma nawet Crytek – twórcy Crysisa!), gdzie nagrano animacje ludzi. Na wprowadzenie do siedziby koni, wielbłądów i mamutów (będą w grze!) już nie było zgody i animatorzy musieli poradzić sobie inaczej...



Mhmmm, ależ się panienka ubrudziła, może pomóc się umyć?

je deathmatchu, capture the flag czy last-man-standing – w sam raz na niezbyt długą, ale bardzo satysfakcjonującą potyczkę dla ograniczonej liczby wojowników.

Największa duma PvP w Age of Conan to tryb trzeci, czyli wielkie batalie toczące się między gildiami. Zanim jednak do nich przejdę, warto wcześniej napisać, jaką rolę w grze pełni grupowanie się. Zapisywanie się do jakiejkolwiek organizacji nie jest niezbędne do zabawy. **Jeśli ktoś ma taką zachciankę, może osiągnąć ostatni, 80. level postaci bez przyłączania się do kogokolwiek, przechodząc każdy quest samodzielnie.** Zabawy w tym jednak zbyt dużej nie ma, zwłaszcza że obecność w gildiach otwiera całkiem nowe i świetnie zapowiadające się możliwości.

Każdy może utworzyć własną grupę bądź przyłączyć do jakiejś istniejącej. Gdy liczba graczy jest odpowiednia, można postarać się o własną siedzibę. Age of Conan zmienia się wówczas w coś nieco podobnego do RTS-a, w którym każda jednostka kierowana jest przez innego gracza. Wpierw gildia kupuje odpowiedni teren, potem jej członkowie zbierają zasoby (drewno, kamienie, żelazo i złoto), dzięki którym mogą wznosić budynki. Każdy może mieć własne mieszkanie (niestety FunCom póki co nie przewiduje możliwości, by móc w nich np. powiesić zaimportowane z dysku zdjęcia), w dodatku dzięki współpracy wewnątrz grupy nie skończy się tylko na siedzibach – można



To nie to, co myślisz... To keczup się rozlał, imprezę mamy...

postarać się o całe wielkie grody, na które składają się prywatne kwatery, kuźnie, sklepy, wieżyczki czy zamki. Dobrze zorganizowane miasto to gwarancja dodatkowych zarobków (gracze odwiedzający miasta i robiący w nich zakupy zostawiają złoto) oraz... niebezpieczeństwa ze strony nieprzyjaciół.

Gildie nawzajem mogą wypowiadać sobie wojny, niekiedy też zakusy na dorobek graczy mają grupy sterowane przez AI. Czasem dochodzi więc do tego, co w AoC najlepsze i najciekawsze – bitew z prawdziwie epickim rozmachem, w których **jedni walczą z zazdrości i chęci zysku, drudzy zaś, by obronić to, co tworzyli często przez wiele tygodni.** Starcia takie są najczęściej długotrwałe, zaś role graczy podzielone. Niektórzy odpowiadają za przygotowywanie machin oblężniczych, katapult, inni dowodzą – wszystko wygląda tak, by jak najlepiej oddać wrażenie totalnej wojny, w której stawką jest nie tylko chwilowa satysfakcja.

W przeciwieństwie do autorów innych MMO na rynku, FunCom zwraca baczną uwagę na aspekty graficzno-dźwiękowe. O ile np. WoW jest zrobiony tak, by cieszyć się mogli nim również gracze ze starszymi komputerami, to już **Age of Conan przeznaczony będzie raczej dla ludzi z mocniejszym sprzętem.** Sam póki co widziałem tylko grę przy renderowaniu DX9, ale i w tej formie wygląda znakomicie (do tego dźwięk w standardzie 7.1 – rewelacja). Według zapowiedzi i kilku statycznych obrazków wersja pod najnowsze karty graficzne prezentuje się zdecydowanie lepiej. Na razie są jeszcze problemy z jej działaniem, ale do czasu premiery wszystko powinno już być dopięte na ostatni guzik. O to na pewno postara się NVIDIA, która objęła Hyborian Adventures swoim patronatem.

Inną techniczną kwestią, na którą warto zwrócić uwagę, jest sterowanie. Ma ono znaczenie szczególnie w walce (patrz: ramka), podczas której **klawiatura okazuje się nie najlepszym kontrolerem.** Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby od razu do gry zasiąść z padem, co jest znacznie wygodniejszym rozwiązaniem. Widać, że Norwedzy już od początku tworzenia Conana myśleli też o posiadaczach Xboxa 360, którzy w AoC będą mogli zagrać w przyszłym roku.

Data premiery zbliża się już wielkimi krokami, ale wcześniej czeka nas jeszcze otwarta beta. Jeśli chcesz sobie zagrać za darmo, już teraz wejdź na oficjalną stronę i wpisz się na listę chętnych. Po wydaniu AoC za tę przyjemność będzie już trzeba słono płacić – oprócz ceny samej produkcji jeszcze około 45 złotych abonamentu miesięcznie...

Age of Conan – Hyborian Adventures

Producent: FunCom	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.ageofconan.com/

Premiera: październik 2007

Gatunek: MMO

\+ ciekawy, „dorosły" świat • wielopoziomowy rozwój postaci • naprawdę dobrze zrealizowane walki

– wygląda na to, że trzeba będzie dzielić czas pomiędzy WoW-a i AoC... • wielbiciele PvE mogą być nieco zawiedzeni

Chyba najlepiej zapowiadający się obecnie MMO. Nowatorska, brutalna i doskonale przemyślana – bez żartów, to będzie hit!

Autor: Teut

Helikopter w ogniu – na twoim PC.

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

Nie doś, rze na PC nie pojawił się CoD 3 to tera pokazali czwartą cześć ktura wogule nie opowiada o 2rugiej wojnie switaowej. No debile!

Takie głosy na forum to normalka. Dzieci psioczą, plują, wypisują bezwstydnie głupoty, które ciężko zrozumieć, **ale jak mówią: demos kratos, każdy głos mieć powinien.** Na szczęście nikt ich nie będzie słuchał, bo Call of Duty 4: Modern Warfare zapowiada się nie tyle ciekawie, co po prostu rewelacyjnie!

Akcja gry została przeniesiona w czasy współczesne, o czym już wiadomo. I żeby uspokoić tych niezadowolonych dodam, że poza epoką i znacznym podrasowaniem grafiki (CoD 4 wygląda bosko!), niewiele się zmieniło. Nadal będzie mnóstwo skryptowanych zachowań, tylko jedno możliwe zakończenie misji, i na to nic nie można poradzić. Ale tych ograniczeń nie traktowałbym jako wady, to raczej zalety! Nie, nie zwariowałem. **Uwielbiam być prowadzony za rączkę, jeżeli wiem, że scenariusz został napisany przez ludzi mających doświadczenie w pracy przy telewizyjnych produkcjach**, i kiedy historia już na etapie zapowiedzi wydaje się fascynująca.

Wiadomo, że zabijać bez powodu nie można, dlatego na potrzeby Modern Warfare stworzono postać rosyjskiego terrorysty Zakajewa, który grozi nie tylko Europie, ale całemu światu. Wstrętnego paszczura, którego marzeniem jest przywrócenie potęgi Matuszce Rosyji, będą chciały zlikwidować dwie jednostki: brytyjski SAS (Special Air Service) i amerykański oddział Force Recon (cząstka US Marines). Nie będzie to jednak proste, bo **Zakajew, dysponujący diabelnie skuteczną armią stworzoną z byłych członków Specnazu, działa wespół z handlarzem bronią, Al-Asadem.** Alianci na powstrzymanie terrorystycznego przymierza mają 30 dni. Wyścig z czasem właśnie się zaczął!

Przez ten miesiąc stanie się naprawdę wiele. Odwiedzisz kilka europejskich stolic, wystrzelisz ze dwa miliony pocisków i jeżeli będzie ci się chciało, zniszczysz wszystko wokół. **W Modern Warfare nie będzie elementu otoczenia, którego nie da się w jakimś tam stopniu zdemolować.** Granat rozwali meble w pokoju i wszystkie szyby, działo przeciwpancerne zburzy mury, a kule z karabinu będą w stanie przestrzelić cienką ścianę i drzwi. O!

Modern Warfare zapowiada się nie tyle ciekawie, co po prostu rewelacyjnie!

Równie interesująco wyglądają zapowiedzi dotyczące zachowania przeciwników, a konkretnie ich współpracy między sobą. Koniec z wystającą zza murka głową, w którą strzelasz, aż trafisz. Wszyscy, bez wyjątku wszyscy, będą w nieustannym ruchu: **będą zachodzić z flanki, rzucać granaty dla zasłony, wreszcie kłaść ogień na twoje stanowisko, by po chwili podejść bliżej i raz jeszcze poczęstować cię granatem.** Oj, lekko nie będzie, tym bardziej że (tutaj kolejna, zapewne fascynująca informacja dla malkontentów) zapis stanu gry będzie odbywał się tylko po przebyciu danego etapu.



Żołnierze narzekali na te helikoptery – wiało po nerkach i cygara gasły.



Po misji – czas na ognisko. Chłopaki lubią opiekać swoje kiełbaski.

Dynamikę akcji i wrażenia jeszcze bardziej podkręci niesamowita oprawa wizualna. Zapomnij o GRAW (i starej karcie graficznej). Nadchodzi nowa jakość! Pioruny rozdzierają czarne niebo, potoki deszczu spływają ulicami, a silny wiatr szarpie drzewami, zrywając z nich liście. Cienie tańczą na ulicach namiętne paso doble, z dumy, że to właśnie one są tak realistyczne jak w żadnym z wydanych dotąd FPS-ów. **Do tego widoku dołącz jeszcze nadlatujący helikopter, rozcinający strugi spadającej z nieba wody i potęgujący podmuch, który niemal spycha twojego żołnierza na bok.** Dla mnie wystarczy, nie mam pytań! A jeśli obawiasz się o wymagania – potwierdzono, że gra będzie chodzić zarówno na DX9, jak i na DX10.

Decyzja o przeniesieniu akcji w teraźniejszość to zaskoczenie, ale pomysł raczej niezły. **Przecież wciąż będzie Call of Duty, z zachowaniem wszystkich najbardziej charakterystycznych elementów serii.** Z tą tylko różnicą, że teraz akcja będzie ekstremalną jazdą bez trzymanki, splecioną niezwykle ciekawym, iście filmowym scenariuszem! Ja kupuję w ciemno!



Obiecałem córeczce, że wygram tego misia na strzelnicy...



Po sugestiach wojskowych zmieniono konstrukcję tak, by można było palić cygara w każdych warunkach.

Autor: dc

Call of Duty: Modern Warfare

Producent: Infinity Ward	**Dystrybutor PL:** LEM

http://www.charlieoscardelta.com/

Premiera: listopad 2007

Gatunek: akcja

- (+) dynamiczna akcja • grafika • świeżość • totalna rozwałka
- (−) skrypty – choć to przecież charakterystyczna cecha serii

Szykuje się dynamiczna, pełna eksplozji akcja, która rozerwie niejeden hełm na kawałki!

The Golden Compass

Golden Compass to kolejna bajka dla młodzieży. Znów będzie nastoletni bohater, dużo magii i tajemnic, wysokobudżetowy film i przygodówka dla dzieci...

Demony są wśród nas

W świecie Lyry dusze ludzi żyją na zewnątrz ciała. Są to ich dajmony, które mogą zamieniać się w zwierzęta. Gdy osoba jest młoda (jak Lyra), demon może przybierać różne kształty, gdy dorośnie, pozostaje jeden – najlepiej oddający jej charakter. W filmie Pan, **dajmon Lyry, potrafi wcielić się w ćmę, gronostaja, leoparda, lwa, a nawet smoka.** W grze ma zabraknąć jednego z nich, ale póki co nie wiadomo, czy będzie to ćma, czy smok.



Nie piłam soku z gumijagód, słowo! Chcesz, zrobię jaskółkę...



Prawdy jednak nie da się ukryć. Jeśli widzisz białe miśki, musiałeś pić ten sok.

Ostatnio popularne zrobiło się ekranizowanie powieści fantasy z nastoletnimi bohaterami. Od „Harry'ego Pottera", poprzez „Opowieści z Narnii" po „Eragona" – filmy kuszą dzieciaków wysokim budżetem i efektami specjalnymi. Oraz grami komputerowymi, które mają na celu jeszcze bardziej rozreklamować tytuł. Do tego wyścigu ostatnio przyłączyła się wytwórnia New Line Cinema (trylogia „Władca Pierścieni"), a także SEGA (jako wydawca) i Shiny Entertainment (ludzie od MDK i Matrix: Path of Neo – oni robią The Golden Compass). Cała trójka zabrała się za przeniesienie na ekrany kin oraz komputerów i konsol książki „Mroczne materie" Philipa Pulmana.

Fabuła książki, gry i filmu obraca się wokół Lyry, dwunastoletniej sierotki. Żyje ona w równoległym do naszego świecie, gdzie nauka i magia przeplatają się ze sobą. Pewnego dnia dziewczynka dowiaduje się, że organizacja porywająca dzieci, Gobblers, schwytała jej przyjaciela, Rogera. Lyra, jak na bohaterkę książek dla młodszych przystało, postanawia go uratować. Pomóc mają jej w tym: Pan, uosobienie jej duszy, i Iorek Byrnison, potężny, inteligentny niedźwiedź. A także oczywiście tytułowy **złoty kompas, magiczny przedmiot pozwalający odróżniać dobro od zła.**

Akcja gry ma bezpośrednio odwoływać się do filmu i czerpać z niego pełnymi garściami. Bohaterom przyjdzie zwiedzić jedenaście różnych, jednak podobnych do tych z naszego świata, lokacji. **Po drodze napotkają oni – oczywiście – miejsca i postacie znane z kinowej wersji „Złotego kompasu"**: uroczą i złą panią Coulter, graną w filmie przez Nicole Kidman, czy lorda Asriela, w którego na dużym ekranie wcieli się Daniel Craig.

> **Akcja gry ma bezpośrednio odwoływać się do filmu i czerpać z niego pełnymi garściami.**

Sama rozgrywka jest bardzo podobna do tego, co znamy z Harry'ego Pottera czy Opowieści z Narnii – dużo zwiedzania, wstawki zręcznościowe i trochę główkowania. Będziesz mógł wcielić się w trzy postacie. Lyra, pierwsza z nich, zapewnia przygodowy aspekt rozgrywki. Oprócz tego, że poznaje nowe lokacje, odkrywa też tajemnicę stojącą za organizacją Gobblers oraz, przy pomocy swojej inteligencji i tytułowego kompasu, rozwiązuje zagadki. Pan, uosobienie jej duszy, może zmieniać się w cztery różne istoty, między innymi gronostaja lub lamparta. Umiejętności każdego zwierzaka okażą się nieocenione w zręcznościowych momentach gry. Jako gronostaj będziesz mógł niezauważony przemknąć się przez pilnie strzeżone miejsca, a jako lampart przeskakiwać przez niebezpieczne rozpadliny. Ostatnia z grywalnych postaci, inteligentny niedźwiedź Iorek, służy Lyrze zarówno jako rumak, jak i wsparcie w walce. Niekiedy będziesz mógł wcielić się w tego „nieświeśia", a będą to etapy polegające głównie na starciach z przeciwnikami.

Rozgrywkę mają umilić liczne minigry. Są one związane zarówno z sekwencjami zręcznościowymi, jak i logicznymi. Dla przykładu: gdy Lyra będzie balansować na linie, będziesz musiał za pomocą kilku klawiszy kontrolować, by nie spadła. Fragmenty logiczne natomiast mają być prostymi łamigłówkami naprowadzającymi bohaterów na dobrą drogę. Tutaj też, prócz sprytu, pomoże ci twój alethiometr, czyli złoty kompas, bohater równie ważny, co sama Lyra.

Warto czekać? Jeżeli chcesz pomóc Lyrze w jej wędrówce, a do tego lubisz gry action adventure, to na pewno tak. Gorzej, jeśli jesteś hardkorowcem, masz dość tych wszystkich Potterów i Eragonów, a w temacie czekania, to ostrzysz już zęby na StarCrafta 2 – wtedy zamiast kompasu lepszy byłby złoty zegarek.

Autor: Usagi



A zaczęło się tak niewinnie – Lyra po prostu wyszła na miasto trochę się rozerwać...

Golden Compass

Producent:	Dystrybutor PL:
Shiny Entertainment	CD Projekt

http://www.goldencompassgame.com/

Premiera: III kwartał 2007

Gatunek: akcja/przygodowa

+ trzy różne postacie • gra mocno związana z filmem
– może się okazać niczym więcej, jak tylko reklamą filmu

Choć zarówno o filmie, jak i o grze póki co mało wiadomo, warto obserwować ten tytuł. Być może rodzi się spadkobierca sukcesu „Władcy pierścieni"?

UNIVERSE AT WAR
EARTH ASSAULT™

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce... ktoś rozpętał międzygwiezdny konflikt. Zrządzeniem losu – jak by nie patrzeć, pechowym – nasza planeta znalazła się na linii frontu. Będą ofiary...


Ta-dam! Widziałem to w trailerze Crysisa, robi wrażenie, co?

Poprzedni rok minął nam pod znakiem wielkich gier strategicznych – ukazały się Civilization IV, Rise of Nations: Rise of Legends i Age of Empires III, czekaliśmy na Company of Heroes i Supreme Commander. Wydawcy uznali najwyraźniej, że teraz fani tego gatunku mają co robić i **na horyzoncie nie widać właściwie ani jednego nowego, ciekawego RTS-a. Są dwa wyjątki – kontynuacja Company of Heroes oraz Universe at War: Earth Assault.** Ta pierwsza produkcja będzie raczej samodzielnym dodatkiem niż prawdziwą „dwójką", warto jednak zwrócić uwagę na drugi z nadchodzących tytułów. Moc jest w nim wyjątkowo silna...

Grę wypuści na rynek Sega – dawniej specjalista od konsol, teraz wydawca m.in. serii Football Manager i Total War – a stworzy studio Petroglyph. Brzmi znajomo? Ta ekipa odpowiedzialna jest za Star Wars: Empire at War (wraz z dodatkiem), a jej członkowie pracowali przy tak kultowych produkcjach jak Blade Runner, Eye of the Beholder, cykl Command & Conquer (do Generals), a ostatnio przy Władcy pierścieni: Bitwie o Śródziemie i Sid Meier's Pirates! Lista robi wrażenie – tym bardziej że **nie chodzi o szeregowych pracowników, którzy sprzątali pudełka po pizzy, a prawdziwych speców, nawet z dwudziestoletnim doświadczeniem w branży.** Universe at War to pierwsza gra, którą sami wymyślili od podstaw, a to gwarantuje, że przyłożą się do niej podwójnie.

Jeśli dobrze pójdzie, o tym tytule będziemy mówić przez długi czas – Petroglyph planuje stworzyć całą serię gier, z których Earth Assault ma być jedynie pierwszą. Ma to sens, UaW to przecież – tłumaczone wolno, ale z fantazją – „Wszechświat w stanie wojny", tymczasem akcja jedynki toczyć się będzie jedynie na naszej planecie. I zdaje się, że Ziemianie

Kto to zrobił?

Ekipa Petroglyph – jak widać – mieści się tylko w obiektywie panoramicznym. Podobno gdyby zsumować doświadczenie wszystkich członków zespołu, okazałoby się, że razem przepracowali w branży ponad 200 lat.




A tu zrobiliśmy taką lokalną sieć do grania w Counter-Strike'a...


Parkowałeś w niedozwolonym miejscu? Pożegnaj się z furą...



Zły Kamal

Ta paskuda to Kamal Re'x, głównodowodzący sił Hierarchy wysłanych na podbój Ziemi. Podobno potrafi sprawić, że jego wrogowie znikają, więc lepiej nie śmiej się z jego szałowej fryzury...



Nie dostałem roli w Transformers, ale mój agent mówi, żebym się nie martwił...



Okazuje się, że nie tylko na Ziemi polityka Dablju Busza budzi irytację...

– czyli my, bracia i siostry – nie odegrają w tej historii głównych ról. UaW udostępni trzy różne frakcje, z których wszystkie (!!!) będą reprezentowały kosmitów. To, że wojna odbędzie się na powierzchni naszej planety, nie ma znaczenia – ludzie będą tu... interaktywnym elementem otoczenia, przypadkowymi ofiarami pojedynków między gigantycznymi mechami Hierarchy i robotami Novus.

Zawiłości fabuły i ostateczny podział na frakcje nie są jeszcze znane – ekipa Petroglyph uczyła się growego marketingu od najlepszych i dobrze wie, że dawkowanie informacji podtrzymuje zainteresowanie powstającą produkcją. Dlatego na razie ujawniono tylko dwie frakcje (Hierarchy i Novus) oraz ogólny zarys scenariusza. Rozpoczyna się on w 2012 roku nieoczekiwanym atakiem Hierarchy na Ziemię. Wiadomo, że **ludźmi będzie można kierować na początku kampanii, by każdy mógł się na własnej skórze przekonać, jak całkowicie nieskuteczne są ziemskie bronie w porównaniu z arsenałem kosmitów** – potem zaś mieszkańcy naszej planety mają się nauczyć korzystać z technologii Obcych i być może wyposażeni w tę wiedzę okażą się jednak tajemniczą trzecią frakcją.

Niezależnie od tego, co ukrywają w rękawie programiści z Petroglyph, pewne jest, że frakcje będą maksymalnie zróżnicowane. Hierarchy to kosmici nieuznający finezji – wyznają zasadę: „po co bawić się w taktykę, kiedy można po prostu zbombardować cel... DWA RAZY". **Wśród jednostek tej frakcji znajdują się m.in. Walkers, wielkie kroczące mechy inspirowane książką i filmem „Wojna światów"**, czy Defilers, pająkowate machiny emitujące radiację, która powoli niszczy wszystko wokół, włącznie z elementami otoczenia. Novus to frakcja, która działa jak superkomputer – jej bronie są zaawansowane technologicznie (np. Field Inventors potrafią strzelać na całą szerokość mapy), a stosowane taktyki bardziej złożone (by odtworzyć multitasking komputerów, wymyślono, że oddziały Novus będą prowadzić równoczesne operacje w kilku miejscach mapy).

Obie frakcje różnią się nie tylko jednostkami, ale też całą filozofią rozgrywki, w tym także budowaniem baz. Siły Hierarchy potrafią przenosić swoje instalacje przy użyciu orbitujących statków kosmicznych, a **miejsce ustawienia budynków wyznaczają oddziały o nazwie Glyph Carvers, tworzące na powierzchni... kręgi podobne do tych odnajdywanych nieraz w zbożu.** Inaczej wygląda sprawa z Novus, który budują bazy w jednym miejscu, dodatkowo rozwijając sieć energetyczną, transmitującą moc niezbędną do sprawnego działania jednostek. Patrząc na pomysłowość twórców widoczną w sposobie zaprojektowania pierwszych dwóch frakcji, aż strach pomyśleć, co wykombinowali dla trzeciej...

Wyobraźnia macherów z Petroglyph sięga zresztą dalej. Dla przykładu: **duże jednostki nie będą miały paska energii, który trzeba zredukować do zera – by je zniszczyć, potrzebne będzie uszkodzenie odpowiednich elementów konstrukcyjnych.** Dotyczy to głównie wielkich robotów Hierarchy, które będzie też można samodzielnie konfigurować, dodając do podstawowego projektu potrzebne w danym momencie bronie czy np. moduły umożliwiające stawianie budynków.

Hierarchy produkuje energię z uciekających w panice ludzi, a Novus zadowala się złomem.

Ten system modyfikacji jednostek w zależności od sytuacji na polu walki twórcy określają mianem „taktycznej dynamiki" („dynamiczna taktyka" brzmiałaby zbyt normalnie). Ponieważ ma to być jeden z ważniejszych elementów gry, zmieniać będzie można również oddziały Novus (trzeciej frakcji zapewne też), ale w nieco inny sposób – tu możliwe ma być opracowywanie specjalnych „łatek" (będzie dwanaście różnych), z których dwie w każdej chwili będzie można wczytać do pamięci jednostek na mapie, wpływając na ich parametry i skuteczność. **Również system wynalazków ma być w Universe at War: Earth Assault oryginalny i solidnie rozbudowany** (m.in. z podziałem na trzy dyscypliny/kierunki rozwoju itd.), ale szczegółowo napiszemy o nim już przy recenzji, bo tu zwyczajnie zabrakłoby miejsca...

...na przedstawienie pomysłu prawdziwie rewolucyjnego. W nowej grze studia Petroglyph surowce będą... wszędzie. Inne RTS-y przyzwyczaiły nas do tego, że drewno czy „ore" pozyskiwać można było tylko w kilku punktach na mapie, których kontrola zapewniała zwykle przewagę strategiczną. Tymczasem Hierarchy produkuje energię, przetwarzając żywe organizmy (np. uciekających w panice ludzi, he, he, he...), Novus zadowala się złomem, o który nietrudno wszędzie tam, gdzie toczy się wojna – **to rozwiązanie totalnie zmienia taktyki, jakie należy stosować, by odnieść zwycięstwo.**

W finalnej wersji gra będzie się toczyła – podobnie jak w Star Wars: Empire at War czy serii Total War – na dwóch poziomach: strategicznym (przemieszczanie sił uderzeniowych po mapie planety) i taktycznym (walka w czasie rzeczywistym w trójwymiarowym świecie). Będą również tryby przeznaczone do zabawy w sieci, inspirowane... grami MMO. To jednak wszystko, czym na razie chcą się pochwalić ludzie z Petroglyph, a wiele szczegółów dotyczących tej produkcji jest obecnie objętych tajemnicą. UaW ma trafić do sprzedaży w IV kwartale 2007 roku, jest więc szansa, że przynajmniej część sekretów zdążymy odkryć jeszcze przed premierą. Chyba że Hierarchy przyśpieszy inwazję...

Universe at War: Earth Assault

Producent:	Dystrybutor PL:
Petroglyph	CD Projekt

http://www.sega.com/universeatwar/

Premiera: IV kwartał 2007

Gatunek: strategia/RTS

\+ doświadczenie twórców • Ziemianie będą tylko pionkami • zróżnicowanie frakcji

– może okazać się zbyt wymyślna i skomplikowana – patrz: Supreme Commander • nie lubimy developerów, którzy nie chcą nam zdradzić WSZYSTKICH swoich sekretów!

Petroglyph wie, jak to robić – i najwyraźniej znów chce stworzyć strategię więcej niż dobrą. Jeśli gra wyjdzie w tym roku, może zarządzić, bo konkurencji praktycznie nie ma.

Autor: Foch77

TRANSFORMERS THE GAME

Lata osiemdziesiąte były klawe. He-Man walczył ze Szkieletorem, żółwie ninja ze Shredderem, a zwykłe na pozór pojazdy okazywały się wielkimi robotami w kamuflażu. Chciałbyś powrócić do tamtych czasów?



Gołota kontra Adamek – na ten pojedynek czekają wszyscy.



Nie widzisz, matole, że to droga jednokierunkowa?

Jeśli dorastałeś w owym okresie, na pewno znasz Transformers. **Dobre Autoboty i złe Decepticony przybyły na Ziemię z planety Cybertron.** Gigantyczne roboty walczyły o panowanie nad naszym globem. Te pierwsze, pod dowództwem Optimusa Prime'a, broniły ludzkości przed zakusami złowrogiego Megatrona i jego parszywej bandy. Nie pamiętasz tej historii? W lipcu będziesz mógł ją sobie przypomnieć dzięki filmowi Michaela Baya. A co z reguły towarzyszy takiemu wielkiemu kinowemu widowisku?

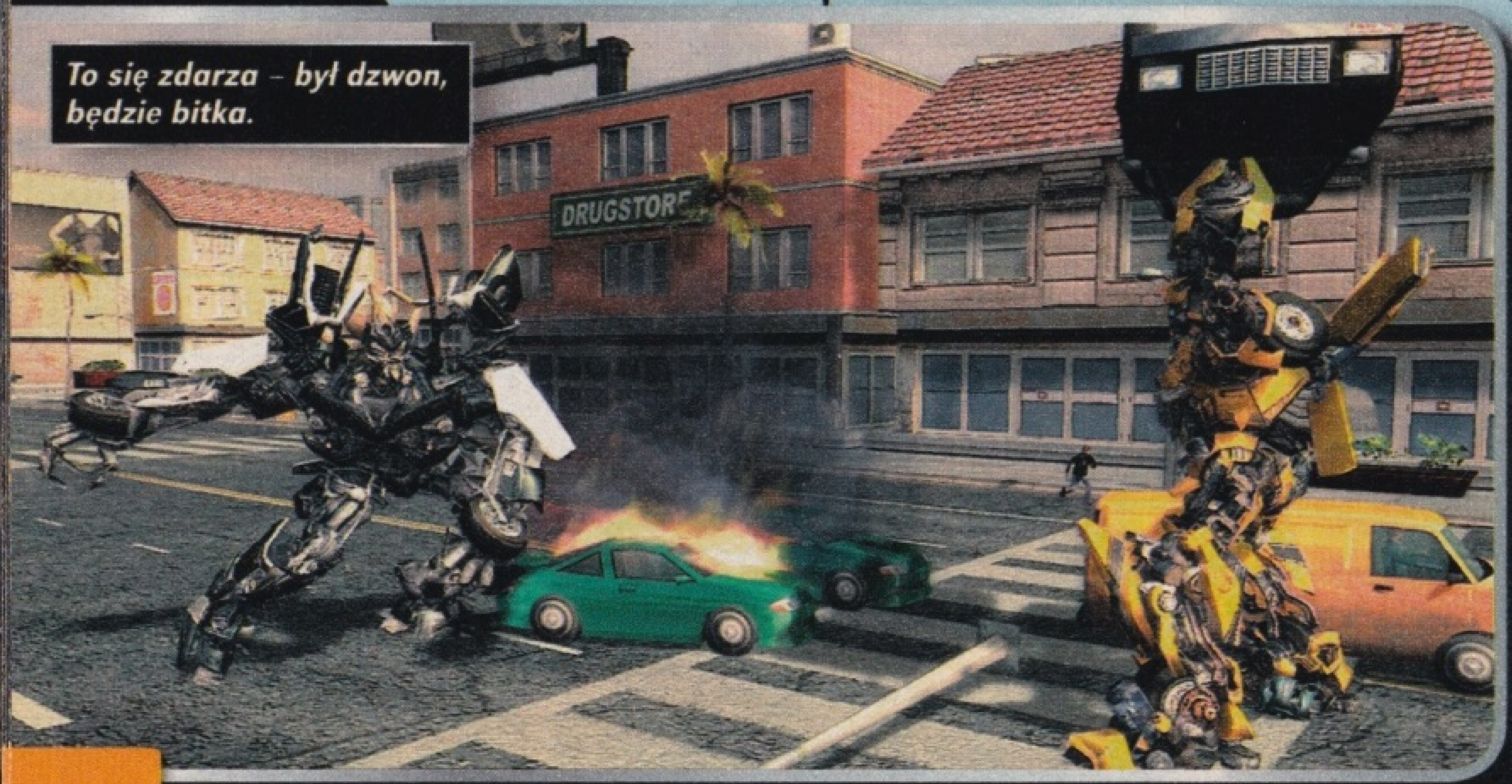
Oczywiście gra. **Gra, która zgodnie z najnowszym nurtem produkcji o tematyce superbohaterskiej** (jeśli w przypadku kilkunastometrowych robotów można w ogóle mówić o superbohaterach) **w dużym stopniu nawiązuje do serii Grand Theft Auto.** Będzie więc otwarte miasto (nie wiadomo jeszcze, na ile otwarte), liczne zadania poboczne i duża swoboda w wykonywaniu kolejnych misji. Autorzy chwalą się również, że świat rozgrywki jest niemal w całości interaktywny. Pojawi się zatem możliwość atakowania drzewami, słupami telegraficznymi, billboardami i innymi elementami otoczenia. Należy jednak zachować ostrożność, bo **siły porządkowe Los Angeles nie słyną z wyrozumiałości dla metalowych gigantów demolujących miasto.** Wiąże się z tym specjalny wskaźnik, który określa nastawienie społeczne do kontrolowanego przez gracza bohatera (w trakcie zabawy będziesz mógł sterować różnymi robotami). Oczywiście Optimusowi trudno będzie przekonać ludzkość o pokojowych zamiarach, jeśli właśnie rzucił ambulansem w stację benzynową, wywołując tragiczną w skutkach eksplozję. Zagwozdka ta dotyczy jednak tylko praworządnych Autobotów. A grać będzie można, jak się okazuje, również bezwzględnymi Decepticonami.

O ile fabuła w kampanii „tych dobrych" ma ściśle pokrywać się z filmową, to historia z etapów rozgrywanych po Ciemnej Stronie Mocy będzie całkowicie oryginalna. Owszem, weźmiesz udział w bitwach, które miały miejsce w filmie, ale ich konsekwencje będą inne i misja za misją poprowadzą cię do „szczęśliwego" finału, w którym jako Megatron zatryumfujesz nad Optimusem w epickim pojedynku. Zresztą, jeśli wierzyć obietnicom twórców, każde starcie będzie epickie, a już na pewno niezwykle dynamiczne.

> **Jeśli wierzyć obietnicom twórców – każde starcie będzie epickie, a już na pewno niezwykle dynamiczne.**

Po pierwsze, ze względu na skalę walk. Po drugie, dzięki możliwości płynnej transformacji w pojazd. **W zależności od tego, którym robotem grasz** (jednym z czterech Autobotów lub pięciu Decepticonów), **w każdej chwili, bez względu na sytuację na ekranie, będziesz mógł zamienić się w samochód, ciężarówkę czy odrzutowiec** (to jedna z form Megatrona, który w kreskówce składał się w... olbrzymi pistolet). Twórcom zależy, aby gracze mogli stosować dowolne techniki. Wyobraź sobie, że w formie sportowego samochodu walczysz z latającym Megatronem. Wjeżdżasz na dach kilkupiętrowego parkingu, wybijasz się na rampie, a gdy jesteś nad przeciwnikiem, przybierasz postać robota i powalasz wroga serią potężnych ciosów.

I właśnie takie momenty zadecydują o jakości Transformers. **Wersja prezentowana na pokazach prasowych graficznie nie powala – poza świetnymi modelami robotów na razie nie ma na co popatrzeć** – ale jeśli autorzy faktycznie dadzą graczowi taką swobodę, a sceny podobne do tej, którą opisałem powyżej, będą integralną częścią gry, być może czeka nas najlepsza adaptacja kinowego hitu od czasu konsolowej wersji Spider-Mana 2. Na fanów czekają też atrakcyjne dodatki – misje poboczne, możliwość grania oryginalnymi (kolorowymi, z komiksu) modelami robotów oraz fotki z okładkami rysowanych albumów i pudełkami figurek. Za ścieżkę dźwiękową odpowiada Steve Jablonsky (robił też muzę do Command & Conquer 3), a głosu postaciom użyczą znani z wersji kinowej aktorzy. I choć całe Hollywood zachwyca się Shią LeBeoufem (odtwórcą głównej roli), to prawdziwi fani ucieszą się przede wszystkim słysząc Petera Cullena jako Optimusa.



To się zdarza – był dzwon, będzie bitka.

Transformers: The Game

Producent:	Dystrybutor PL:
Activision	LEM

http://www.transformersgame.com/

Premiera: lipiec 2007

Gatunek: zręcznościowa

Plusy: Peter Cullen jako Optimus Prime • możliwość dynamicznej transformacji

Minusy: co najwyżej średnia grafika

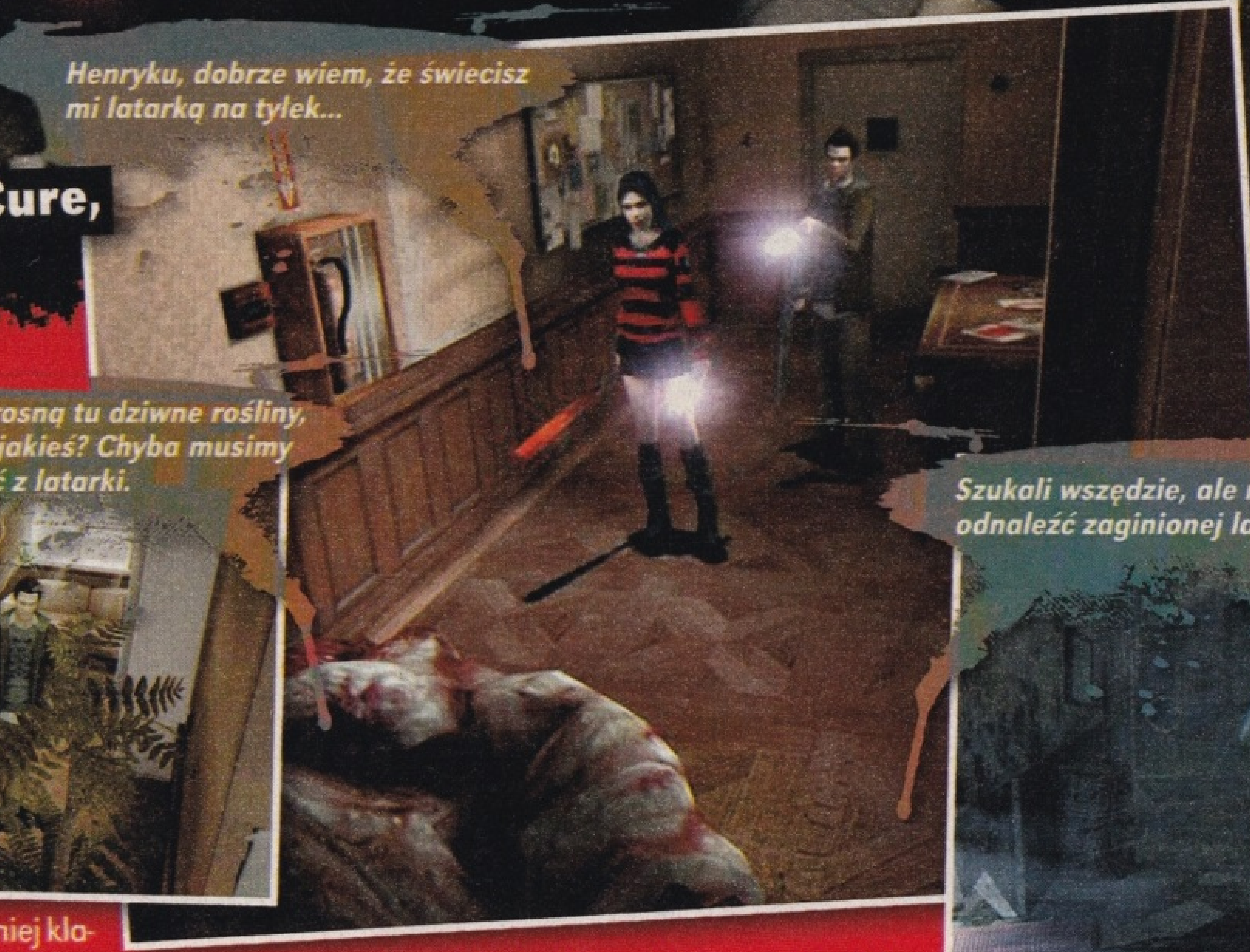
Od czasu wydanej tylko na konsole gry Transformers: Armada nie było okazji wcielić się w wielkiego robota. Czas naprawić to niedopatrzenie!

Autor: Pan Rado

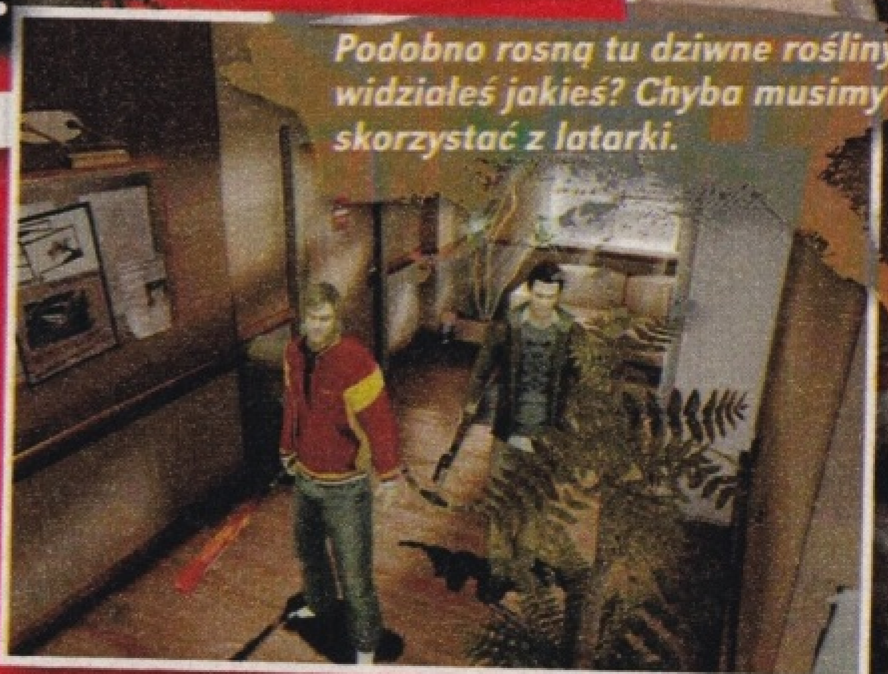


ObsCure II

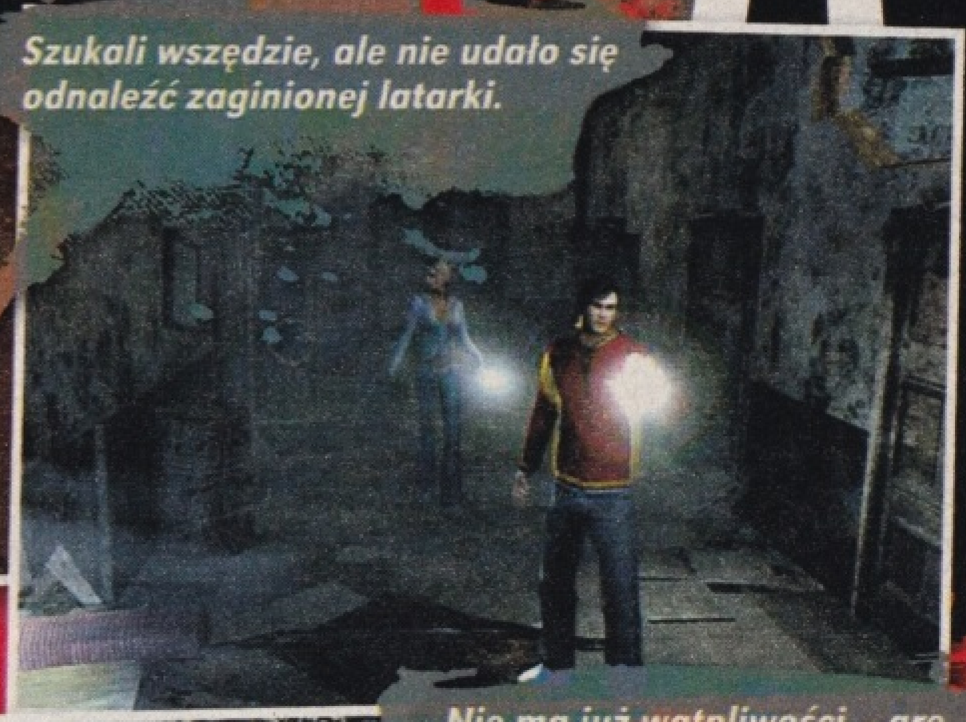
Masz latarkę? To dobrze, wkrótce znów ci się przyda. Po wakacjach do szkoły wracają uczniowie z ObsCure, jednej z ciekawszych gier survival horror ostatnich lat.



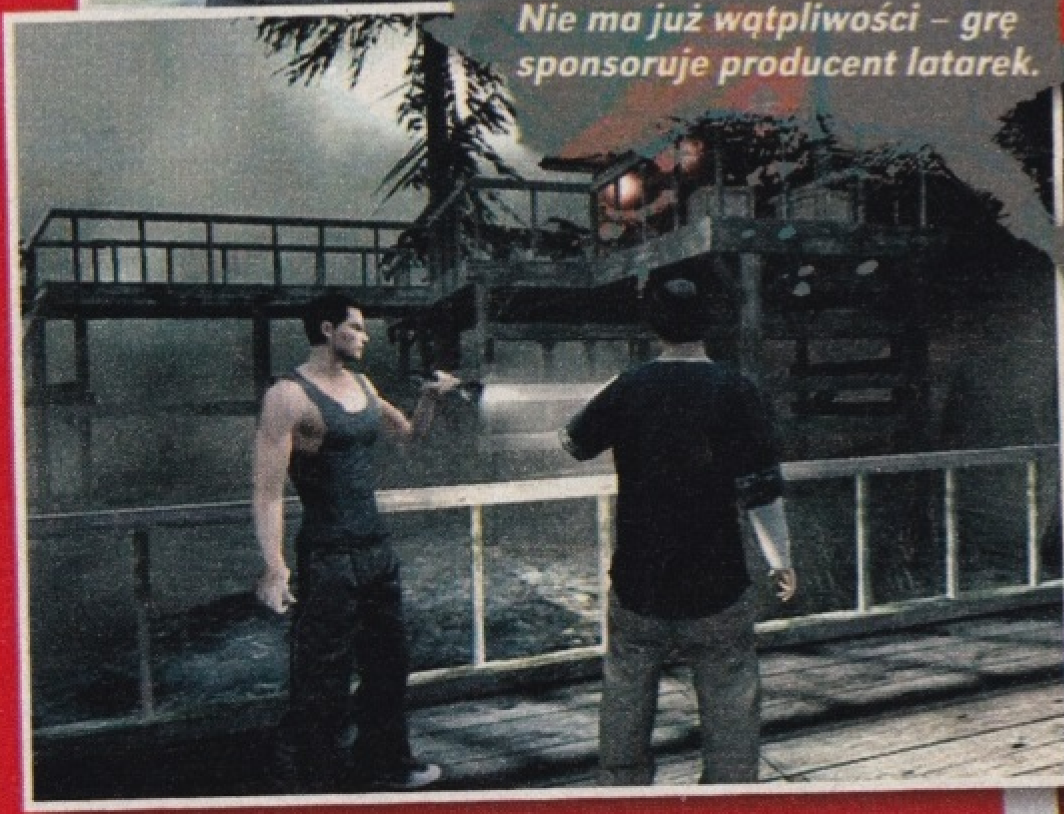
Henryku, dobrze wiem, że świecisz mi latarką na tyłek...



Podobno rosną tu dziwne rośliny, widziałeś jakieś? Chyba musimy skorzystać z latarki.



Szukali wszędzie, ale nie udało się odnaleźć zaginionej latarki.



Nie ma już wątpliwości – grę sponsoruje producent latarek.

W gatunku „skradanek na miętkich nogach", zwanych przez Amerykanów survival horrorami, od lat niepodzielnie rządzi seria Resident Evil. Jej ostatnia, czwarta część, to absolutne arcydzieło – pod warunkiem, że odpalasz ją na konsoli, a w dłoni trzymasz pada. Niestety na PC trudno zachwycić się jej misterną fabułą i wysoką grywalnością, bo ta wersja wcale dobrze nie wygląda (w zestawieniu z możliwościami platformy), a przy tym na klawiaturze steruje się tak niewygodnie, że nawet Tinky Winky puściłby przy niej soczystą wiązkę tzw. męskich wyrazów. **Ciekawe, czy tych samych błędów nie popełnią twórcy ObsCure II, jedynej zapowiadanej na PC gry, która z serią Resident Evil może bezpośrednio konkurować** (jedynej, bo Alone in the Dark i Alan Wake to jednak innego rodzaju produkcje).

To, że ObsCure II jest jedynym przygotowywanym na PC poważnym pretendentem do tronu, na którym zasiada „zły rezydent", świadczy o stosunkowo niewielkiej popularności tego gatunku na blaszakach – dlatego twórcy gry, licząc na większe zyski, planują również wersje na PS2 i Wii. A to oznacza, że rośnie prawdopodobieństwo, iż otrzymamy średniej klasy konwersję z burymi teksturami i prostymi modelami 3D. Na razie jednak nie ma co narzekać – **pierwsza część ObsCure była przecież całkiem niezła, więc może i dwójka nie zawiedzie.**

ObsCure II będzie zresztą całkiem podobny do poprzednika – w obu produkcjach grupa młodzieży musi stawić czoła przerażającym siłom nieczystym, w obu również w akcji uczestniczą dwie osoby, z których jedną kierujesz ty, a drugą komputer. Takie rozwiązanie pozwala również na dość łatwe wprowadzenie trybu cooperative, dlatego też **w ObsCure II w każdym momencie do zabawy będzie mógł dołączyć drugi „żywy" gracz.** Do wyboru będzie sześć różnych postaci, każda z nich ma posiadać specjalne umiejętności, które ułatwią przetrwanie lub pozwolą popchnąć fabułę do przodu.

W akcji uczestniczą dwie postacie, z których jedną kierujesz ty, a drugą komputer.

Bohaterowie ObsCure II to ta sama grupa przyjaciół, którą graliśmy w pierwszej części gry – teraz są już starsi o dwa lata i studiują w college'u. Kenny to nadal atleta, Stanley nieustannie lubi używki, Shannon wciąż gustuje w stylu emo, i tylko Ashley spoważniała i mniej chętnie wdzięczy się do chłopaków. Nie ma wątpliwości, że dla tych graczy, którym pierwszy ObsCure bardzo się spodobał, odkrywanie tego, jak zmienili się ich ulubieńcy, będzie nie lada frajdą.

Grać będzie można jednak nawet bez znajomości wcześniejszych przygód naszej paczki. To dlatego, **że w ObsCure II ci sami ludzie wpadają w zupełnie nowe tarapaty – tu rozpoczną się one od odkrycia tajemniczej rośliny rozpylającej niebezpieczne pyłki.** Resztę łatwo sobie wyobrazić – studenci wystawieni na jej działanie będą zamieniać się w krwiożercze monstra, które trzeba będzie pokonać przy użyciu broni odnajdywanych na szkolnych korytarzach (skądinąd wiemy, że to w USA normalka), a także odrobiny sprytu i cierpliwości. **Ważnym elementem rozgrywki będzie również wykorzystywanie dawanego przez latarkę światła.** Standard, jeśli chodzi o ten gatunek.

Na pewno nie będzie jednak standardowo przynajmniej w jednej kwestii – o ile pozostałe elementy ObsCure II zapowiadają się na solidne, ale niekoniecznie bardzo oryginalne, tak oprawa dźwiękowa gry może okazać się wyjątkowa – została ona nagrana przy udziale Boston Symphonic i chóru dziecięcego paryskiej opery. A wiadomo – **kiedy wiolonczela gra, a dzieci śpiewają, Tinky Winky popiskuje ze strachu, a największemu twardzielowi miękną kolana.**

Autor: Foch77

ObsCure II

Producent:	Dystrybutor PL:
Hydravision	brak

http://www.hydravision.com/

Premiera: III kwartał 2007

Gatunek: survival horror/akcja

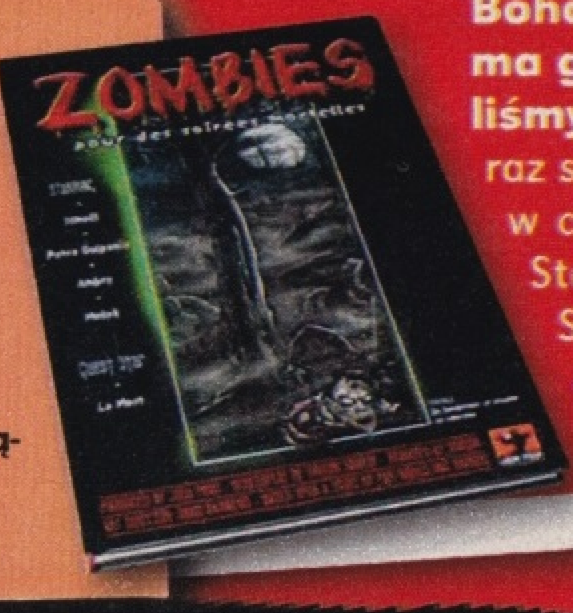
(+) reprezentuje gatunek niezbyt na PC popularny • spodoba się fanom ObsCure • ciekawy pomysł na dwie grywalne postacie na ekranie

(−) równolegle powstają wersje tylko na Wii i PS2, nie ma mowy o next-genach – zwykle takie gry źle wyglądają • jedynka nie miała w Polsce dystrybutora, jak będzie z dwójką?

ObsCure i Cold Fear to jedyne PeCetowe gry, które mogły konkurować z serią Resident Evil. Dobrze, że powstaje kontynuacja tej pierwszej. A co z przygodami Toma Hansena?

Papierowe zombi

Hydravision to firma, która – brzydko mówiąc – żeruje na żywych trupach. Poza grami z serii ObsCure Francuzi z miasteczka Tourcoing wydają również książki składające się na papierowy system RPG o nazwie... Zombies.



HYDROPHOBIA

Luksusowy statek, atak terrorystów i piękna kobieta cierpiąca na hydrofobię, czyli lęk przed wodą – historia niczym z hollywoodzkiej superprodukcji, prawda?



Nie dość, że rozmazałam sobie makijaż, to ten wiatrak wysusza mi naskórek!

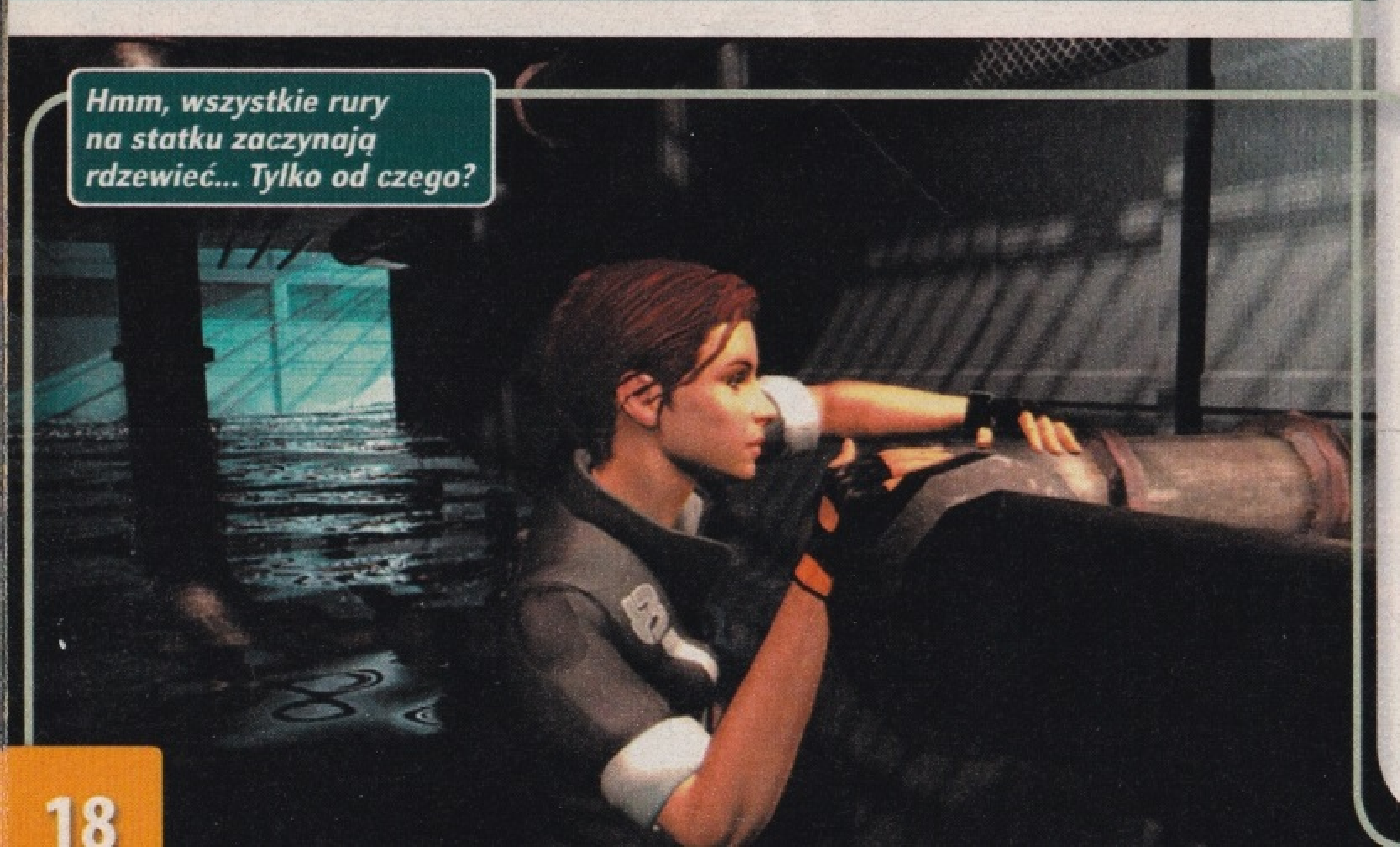
Blade Interactive nie może jak dotąd poszczycić się imponującym dorobkiem w branży, mając na swoim koncie zaledwie kilka symulatorów... gry w bilard. Najwyraźniej programiści firmy – zasileni ludźmi pracującymi m.in. przy serii Splinter Cell czy niewydanym jeszcze Fable 2 – mają znacznie większe ambicje niż wierne odzwierciedlanie uderzania kijem w bilę, ponieważ zajęli się jednym z najbardziej skomplikowanych do odwzorowania w grach elementem – wodą.

Wodą, która zwykle pełni rolę ozdobnika, często stosowana jest jako nieprzekraczalna granica możliwego do eksploracji obszaru, zwykle zupełnie nierealistyczna, płaska i brzydka. Takiego H_2O tutaj jednak nie zobaczysz – **w nowej produkcji studia Blade woda stanie się świetnie odwzorowaną „trójwymiarową cieczą"**, jak nazywa ją Huw Lloyd, czuwający nad tą produkcją doktor fizyki, specjalista od dynamiki płynów. Pracuje on m.in. nad interakcją wody z otoczeniem – reakcjami, gdy fala rozbije się o przedmiot lub gdy porwie go ze sobą. Doktorek nie zapomina nawet o odpowiednim ukazaniu bąbelków powietrza wypuszczanych przez płynącą postać! W założeniu efekt końcowy jego działań ma przyćmić chociażby nadchodzącego BioShocka, w którym ciecz może pełnić rolę przewodnika elektryczności.

Akcja Hydrophobii rozgrywa się w niedalekiej przyszłości na pokładzie Queen of the World, luksusowego, dziesięciopoziomowego statku-miasta pływającego po morzach i oceanach, który dzięki technologii nanorobotów oczyszczających słoną wodę właściwie nigdy nie musi zawijać do portów. Ten mobilny raj stał się podatkowym azylem dla sporej grupy miliarderów, oferując kasyna, restauracje, a nawet sztuczne plaże. **Królowa Świata trafia na celownik terrorystów, którzy pod pokładem kolosa montują bombę.** Po jej wybuchu przez wyrwę w kadłubie do wnętrza dostają się potężne ilości wody.

Gatunek, do którego można zaliczyć tę produkcję, to **połączenie przygodówki z akcją (z rozgrywką pokazywaną z perspektywy trzeciej osoby), sami twórcy określają ten miks mianem „survival adventure"**. Wcielisz się w postać sympatycznej Kate, pani inżynier pracującej w maszynowni. Początkowo cele wydają się proste: powstrzymanie zalewania kolejnych pomieszczeń, uratowanie statku przed zatonięciem, wreszcie przedostanie się na bezpieczniejsze, wyższe pokłady. Przechodząc od lokacji do lokacji, będziesz walczyć z żywiołem wdzierającej się do nich wody. Już najmniejsza jej ilość spowolni ruchy postaci, a nagła fala będzie mogła ją nawet przewrócić i pociągnąć ze sobą. **Część kajut zostanie całkowicie zalana, nie pozostanie ci wtedy nic innego jak wziąć głęboki wdech i postarać się dopłynąć do najbliższej śluzy** czy drzwi na wyższy poziom. To z kolei może okazać się dość trudne, ponieważ Kate... boi się wody! Hydrofobia pani inżynier (stąd tytuł gry) negatywnie wpłynie chociażby na jej możliwość wstrzymywania oddechu. Kate będzie również dostawać ataku paniki, gdy np. drzwi, do których dopłynie, okażą się zamknięte. Ekran zacznie się wtedy rozmywać, a ty – aby uspokoić bohaterkę – będziesz musiał szybko znaleźć miejsce, w którym będzie mogła zaczerpnąć powietrza.

Bałwany spienionej wody to nie jedyna przeszkoda, przed którą stanie pani inżynier. Problemy zaczną się mnożyć, gdy Kate przekona się, że odpowiedzialni za zamach terroryści przejęli kontrolę nad tonącym statkiem i mordują jego pasażerów. Sporą rolę w tym fragmencie odegra wspomniana już technologia nanorobotów, jednak nie wiadomo jeszcze, w jakim sensie – czy będą one jedynie obiektem zaintereso-



Hmm, wszystkie rury na statku zaczynają rdzewieć... Tylko od czego?



Ale mnie znosi! Mogłam nie pić tej herbatki z prądem.



Widać, że reflektory w tej hali oświetlają wszystko, co w niej najważniejsze.

wania terrorystów, czy może ulegną awarii i staną się kolejnym morderczym zagrożeniem dla bohaterki. A tej daleko będzie do filmowych herosów rozwiązujących wszystkie problemy za pomocą karabinu. Chociaż możliwe będzie zdobycie i używanie broni, to Hydrophobia bardziej ma przypominać tradycyjną skradankę niż shootera.

To oznacza, że **wrogów eliminować będziesz głównie za pomocą własnego sprytu.** Przykład: po zwabieniu przeciwnika do wcześniej wybranej kajuty zamykasz właz i zalewasz ją świeżutką morską wodą. Jeszcze ciekawiej zapowiada się wykorzystywanie realistycznego systemu odwzorowującego działanie nurtu. Napakowana materiałami wybuchowymi gumowa kaczuszka puszczona z biegiem wody wprost pod nogi stojącego za rogiem strażnika nie będzie w tej grze wyjątkiem. Ale ty również będziesz musiał uważać na różnego rodzaju zasadzki, bo rozbudowane AI przeciwników zrobi niemal wszystko, aby Kate nie opuściła Królowej Świata żywa.

Hydrophobia powstaje na bazie autorskiego silnika graficznego (HydroEngine) i edytora poziomów o nazwie Infinite Worlds, którego największą zaletą jest możliwość ciągłego podglądu efektów pracy programisty w gotowym już świecie. Według twórców system ten znacznie przyśpiesza pracę nad tytułem – i podobnie jak Hydrophobia ma zrewolucjonizować podejście do wody w grach, tak edytor ten może wyznaczyć nowe standardy w procesie ich tworzenia. Bez wątpienia **ludziom ze studia Blade nie brakuje ambicji i pomysłów.** Co najważniejsze, wszystko wskazuje na to, że nie są one wynikiem uderzenia w głowę kijem do bilardu, ale naprawdę sporych umiejętności. Za takie produkcje warto trzymać kciuki, na takie produkcje warto czekać.

Rozbudowane AI przeciwników zrobi niemal wszystko, aby Kate nie opuściła Królowej Świata żywa.

Na pokaz



Jeśli interesują cię techniczne szczegóły dotyczące prac nad realistyczną fizyką wody w Hydrophobii, to koniecznie obejrzyj krótki filmik zamieszczony przez twórców gry w serwisie YouTube (wpisz w wyszukiwarce HydroEngine). W prosty i dosadny sposób zostały w nim pokazane cele i ambicje ludzi z Blade. Nie zabrakło również tak ważnej dla tej produkcji... gumowej kaczuszki.

Hydrophobia

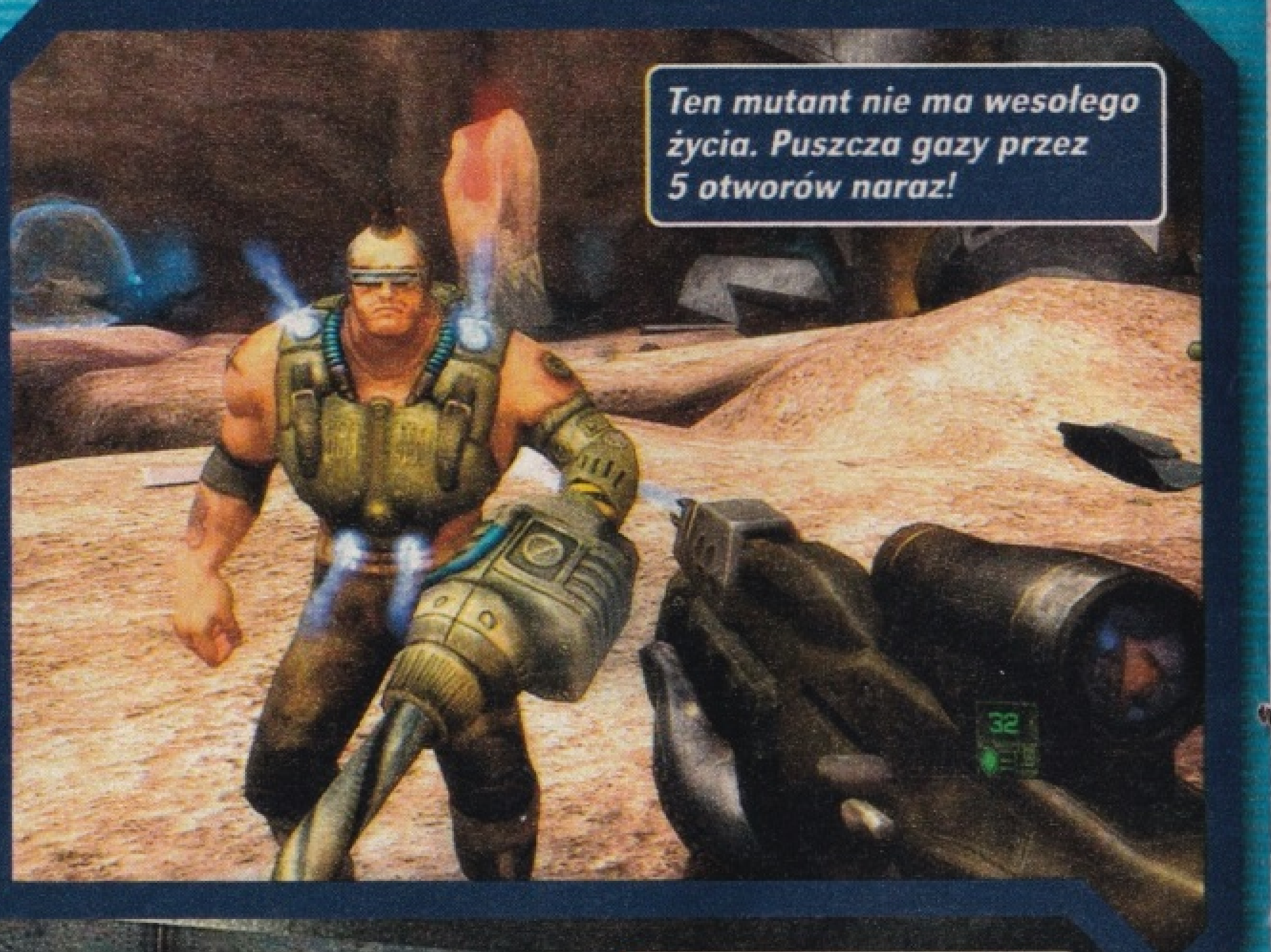
Producent: Blade Interactive	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.bladeinteractive.com/hydro.html	
Premiera: 2008	
Gatunek: przygodowa/akcja	
+	interesująca fabuła • przełomowa technika – bardzo realistyczna woda
–	co będzie, jeśli ta realistyczna woda zacznie się wylewać z monitora?

Woda w grach jeszcze nigdy nie była tak mokra! Dziękujemy ci, Blade Interactive – Wodnik Szuwarek, Mała Syrenka i Nemo.

Autor: martin

Autostopem przez Galaktykę?

EXODUS FROM THE EARTH



Ten mutant nie ma wesołego życia. Puszcza gazy przez 5 otworów naraz!

Wyobraź sobie, że ktoś zmusza ciebie i twoich znajomych do opuszczenia domów, porzucenia komputerów i wszystkich gier. Zmusza was do exodusu.



To nie efekt gravity guna – to zwykłe karate.

Definicja słownikowa tak określa exodus: **„masowe wyjście, wyjazd skądś, masowa emigracja”.** Właśnie to zjawisko (częste w historii ludzkości – patrz: ramka) stało się inspiracją dla nowej gry studia Parallax, które dotąd stworzyło zaledwie kilka przeciętnych strzelanek. Ich najnowsza produkcja z gatunku FPS wygląda jednak bardzo obiecująco.

Akcja Exodusu toczy się w 2016 roku. Osadzanie futurystycznych gier w tak niedalekiej przyszłości wydaje się trochę ryzykowne. Z jednej strony zyski ze sprzedaży wpłyną przed tym, gdy wszyscy przekonamy się, że wizja twórców była błędna. Z drugiej jednak każde bardziej wymyślne rozwiązanie, każda ultrahipernowoczesna broń czy lokacja może zostać przez graczy już teraz (a tym bardziej za 10 lat!) wyśmiana i nazwana bzdurą, co do dobrej sprzedaży raczej się nie przyczyni. Zwłaszcza gdy przyjrzymy się futurystycznej fabule bliżej...

Jak się okazuje, naukowcy w 2016 roku odkrywają, że proces starzenia się Słońca przyśpieszył – zamiast za miliony lat, ta najbliższa nam gwiazda już w ciągu pięćdziesięciu przemieni się w czerwonego olbrzyma. Jego promienie, zabójcze dla naszego środowiska, spowodują m.in. ocieplenie klimatu, aż w końcu Ziemia stanie się jałową pustynią. **Ludzkość nie ma innego wyjścia jak zebrać swoje manatki i przeprowadzić się do innego układu planetarnego.**

Rozgrywka ma miejsce na Ziemi oraz na odległej planecie, która ma stać się dla nas nowym domem. Ty **wcielasz się w agenta służb specjalnych, którego zadaniem jest zbadanie działań potężnej korporacji genetycznej AX.** Światowe rządy podejrzewają ją o sabotowanie projektu „przeprowadzki” ludzkości. Ziemskie lokacje, które zwiedzisz przy tej okazji, to głównie zakamarki tajnych baz korporacji, gdzie na twojej drodze staną najemnicy. Znacznie ciekawiej zapowiada się natomiast eksplorowanie drugiej z planet.

Stoczysz tam walki m.in. z cyborgami i powstałymi w wyniku badań genetycznych mutantami. **Podczas zabawy rozwiążesz także kilka prostych zagadek oraz odnajdziesz dowody na ingerencję istot dotąd nieznanych człowiekowi.** Interesująco brzmią również przecieki mówiące o odkrywaniu prawdziwego pochodzenia gatunku ludzkiego – czyżby Ziemia nie była naszym domem? Wracając jednak do znanych faktów: poziomy na drugiej planecie będą rozleglejsze niż te ziemskie. Zwiedzisz także sporo lokacji otwartych, po których poruszać się będziesz pieszo lub za pomocą sporego zasobu futurystycznych pojazdów (póki co mowa jest wyłącznie o kołowych środkach transportu, nic nie wiadomo o latających).

Starzenie się Słońca przyśpieszyło – gwiazda już w ciągu 50 lat zmieni się w czerwonego olbrzyma.

EftE powstaje na bazie silnika Riposte i pod wieloma względami przypomina klasycznego już drugiego Half-Life'a. Opublikowane niedawno najnowsze materiały z gry pokazują, że twórcy zaopatrzyli Exodus w najnowsze technologie modelowania obiektów i efektów świetlnych. W połączeniu z nieźle zapowiadającą się fizyką (a warto dodać, że na filmikach przebłyskuje nawet coś w rodzaju gravity guna) oprawa Exodus from the Earth wygląda całkiem obiecująco. I chociaż od razu widać, że tytuł trudno uznać za zabójcę Crysisa, to jednak niższe wymagania sprzętowe oraz – miejmy nadzieję – spora grywalność mogą mu zapewnić sukces.

Wielkie exodusy

Ludzie w ciągu wieków wielokrotnie zmuszani byli opuszczać swoje terytoria i poszukiwać nowych. **Jednym z największych znanych nam exodusów są wielkie wędrówki ludów (IV-VI w.)** – Hunowie zepchnęli Słowian na Bałkany, zaś Germanie zmuszeni byli osiedlać się na terenach Cesarstwa Rzymskiego, doprowadzając w końcu do jego upadku. **Bliższymi naszych czasów exodusami były np. te związane ze zmianą granic Polski po II wojnie światowej** – przesiedlone zostały wtedy, najczęściej pod przymusem, miliony Polaków i Niemców.





Ech, tyle monitorów i ani jednej klawiatury... I jak tu wysłać maila do Clicka?



W 2016 roku samochody uczących się jeździć będą wyposażone w specjalne osłony. I dobrze.

Exodus from the Earth

Producent: Parallax Arts Studio	Dystrybutor PL: brak
http://www.exodus-game.com/	
Premiera: koniec 2007	
Gatunek: FPS	

+ zapowiada się na całkiem klimatyczną grę • sporo strzelania w ciekawych lokacjach
– z graficznymi killerami pokroju Crysisa po prostu nie ma szans

Szykuje się nam solidna pozycja z gatunku „jeśli będzie tania, kupię do pogrania – w wolnej chwili”. Sorry za rym.

Autor: emter

Medieval II Total War Kingdoms

Jesienią, dokładnie rok po premierze Medieval II: Total War, na rynku zadebiutuje pierwszy dodatek do tej wspaniałej strategii.



Tym razem pod Grunwaldem nie świeciło słońce, ale padało – ognistymi kulami.



Konflikt pomiędzy krzyżowcami a Hamasem przybiera na sile...

Podobno **prace nad add-onem do drugiej części Medievala trwały, jeszcze zanim do sklepów trafiła podstawka.** Nic w tym dziwnego, ponieważ rozszerzenie o podtytule Kingdoms wprowadzi sporo nowości do potężnego świata Totalnej Wojny.

Z czterech nowych kampanii, które otrzymasz, bardzo interesująco zapowiada się ta rozpoczynająca się w 1519 roku, w której **będziesz mógł pokierować jedną z pierwszych wypraw eksplorujących Nowy Świat – Hiszpanami pod wodzą Hernana Cortesa.** Jeszcze ciekawsze może okazać się jednak poprowadzenie plemion amerykańskich (w tym m.in. Azteków) i stawienie czoła konkwistadorom. Pozostałe kampanie przeniosą cię do Europy i na Bliski Wschód: do trawionej wojną o sukcesję Brytanii, na obszary objęte wojnami z zakonem krzyżackim, w tym ówczesnej Polski i Litwy (bitwa pod Grunwaldem!), oraz do centrum średniowiecznych wycieczek krajoznawczych – Ziemi Świętej.

Imponująco prezentuje się liczba nowych jednostek – około 150 typów, w tym takie cudeńka jak greckie miotacze ognia. Zupełną nowością podczas starć będzie możliwość samodzielnego pokierowania obecnymi na polu bitwy odwodami. Pojawią się również znacznie silniejsi bohaterowie, w tym także postacie historyczne, których sama obecność może przesądzić o losach starcia.

Imponująco prezentuje się liczba nowych jednostek – około 150 typów.

Na koniec warto dodać, że ludzie z Creative Assembly wreszcie spełnią prośby fanów – **w trybie multiplayer po raz pierwszy w historii serii pojawi się tryb hotseat, pozwalający kilku osobom na wspólną zabawę przy jednym komputerze.** Jesień średniowiecza w Total War zapowiada się na bardzo udaną.

Medieval II: Total War – Kingdoms

Producent: Creative Assembly/SEGA	Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.totalwar.com/	
Premiera: jesień 2007	
Gatunek: TBS/RTS	
+	nowe kampanie • nowe jednostki oraz bohaterowie • tryb hotseat w multiplayerze
–	czy dodatek do gry, której daliśmy 6-, może mieć jakieś minusy?

Creative Assembly spełnia prośby fanów, a poza tym dodaje od siebie kilka elementów, które mogą znacznie zwiększyć grywalność Medievala!

Autor: emter

Wiedźmin



Konkurs wakacyjny – foto z Wiedźminem!

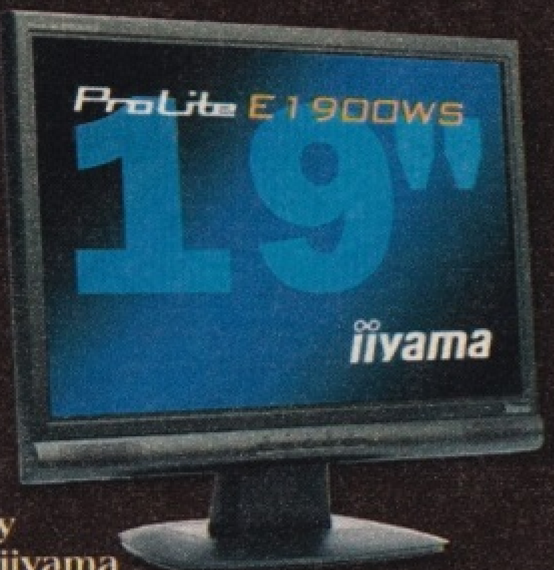
Premiera Wiedźmina zbliża się wielkimi krokami, a my zorganizowaliśmy już prawie wszystkie konkursy związane z tym tematem. Kończą się nam pomysły, ale... mamy jeszcze jeden. Konkurs na fotkę z sobowtórem Wiedźmina!

Masz długie białe włosy i miecz pod łóżkiem? Nie? Nie szkodzi! Pomysłowy fotograf potrafi zrobić wszystko z mopa... Dlatego jeśli czujesz wenę, sięgnij po aparat i wygraj naprawdę cenne nagrody!

Co można wygrać? Dla osób, które nadeślą fotki, mamy następujące prezenty:

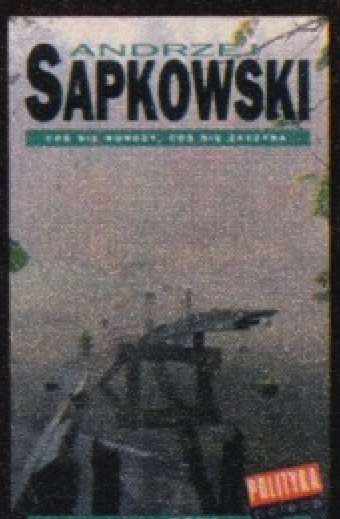


Najpotężniejszą kartę graficzną Radeon HD 2900 XT



Panoramiczny monitor LCD iiyama 19" model ProLite E1900WS-3 + gadżety





Książki Andrzeja Sapkowskiego „Coś się kończy, coś się zaczyna" z autografami!



Pakiety gier RPG: Gothic 3, NWN 2, Jade Empire, Fable, Titan Quest, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall

Zdjęcia przysłać można na maila foto@click.pl lub na adres redakcji:

Click!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

z dopiskiem „Wiedźmin-Foto".

Gdy dostaniemy już wszystkie zgłoszenia, wybierzemy z nich najlepsze, spośród których nasi czytelnicy wskażą zwycięzcę głównej nagrody. Dla głosujących też przygotowaliśmy atrakcyjne prezenty, w tym monitor, procesory, gadżety z gry Wiedźmin itd.

Jest o co walczyć! Na fotki czekamy do 25 sierpnia!

Boska ondulacja.

beta test



Sezon grillowy uważam za otwarty!

LOKI

Bogowie, zdaje się, lubią mącić w żywotach śmiertelników. Dlaczego ty nie miałbyś im odpłacić pięknym za nadobne?



Latem grillują nie tylko smoki.



Na początku – ale szybko! – musimy rozprawić się z jedną kwestią: podobieństwem między grami Titan Quest i Loki. Na pierwszy rzut oka trudno uwierzyć, że to przypadek – obie należą do gatunku hack'n'slash, obie korzystają z mitologii, obie przejść można kilka razy tą samą postacią, która za każdym podejściem zdobywa coraz wyższe poziomy doświadczenia. **Na niekorzyść Loki działa fakt, że tytuł ten ukazuje się jako drugi i na pewno do Titan Questa będzie porównywany.** Ta francuska produkcja ma jednak tak wiele oryginalnych rozwiązań, że każdy, kto w nią zagra, przekona się, iż nie jest to byle klon bardziej znanego (na razie?) amerykańskiego konkurenta. My już graliśmy (co prawda w wersję beta, ale...) i już to wiemy.

Loki czerpie inspiracje z mitologii greckiej, egipskiej, nordyckiej i azteckiej. Z tych cywilizacji wywodzą się także dostępni bohaterowie: Greków reprezentuje wojowniczka, ludy Północy – potężny barbarzyńca, mieszkańców doliny Nilu – czarownik, a południowoamerykańskich Indian – szamanka. Cechy charakterystyczne tych postaci łatwo sobie wyobrazić, np. Nordyk stawia głównie na siłę (choć, tak jak wszyscy pozostali, potrafi także rzucać czary).

Fabuła również czerpie z czterech wspomnianych mitologii, prowadząc graczy przez miejsca i zdarzenia dla każdej z nich najważniejsze – celem gry jest powstrzymanie przebudzonego egipskiego boga Setha oraz jego kompana, podstępnego nordyckiego Lokiego, ale po drodze spotkasz m.in. Zeusa i Atenę, odwiedzisz Troję itd. Ciekawostka – **Loki oferuje trzy poziomy trudności, kolejne otwierają się dopiero po ukończeniu gry na wcześniejszych, a cała fabuła z „prawdziwym" zakończeniem odkrywa się dopiero przy drugim podejściu.** Jako że przejście scenariusza zabiera mniej więcej 40 godzin (nie licząc questów pobocznych zajmujących drugie tyle), by poznać wszystkie tajniki, trzeba zainwestować ok. 5 dni grania non stop, bez przerw na spanie, pizzę i siusiu. **W kategorii „stosunek: cena/czas zabawy" Loki pokonuje konkurencję!**

Podobnie w kategorii „cena/ilość". Liczby umiejętności, przeciwników, zbroi, broni itp. na pewno nie policzysz na palcach. Twoja postać może posiąść dwieście różnych talentów (część z nich to czary), skorzystać z ponad stu tysięcy rodzajów ekwipunku, zasiekać ponad 100 typów stworów.

By poznać jej tajniki, trzeba grać pięć dni non stop, bez przerw na spanie, pizzę i siusiu.

Na szczęście w parze z ilością idzie również jakość. Każdy z tych elementów rozgrywki jest pomysłowo zaprojektowany. Umiejętności dzielą się dla każdej klasy postaci na trzy drzewka, powiązane z bogami danej cywilizacji. Za trzy czwarte zdobytych punktów doświadczenia można poprawić podstawowe atrybuty bohatera (siłę, wytrzymałość), jedną czwartą ofiarowuje się wybranemu bóstwu, co z kolei daje możliwość kupowania umiejętności z nim związanych. Ciekawe, prawda? Podobnie jest z ekwipunkiem – zbroje i broń można samodzielnie przerabiać, korzystając ze znalezionych metali (17 rodzajów o różnych właściwościach...), albo rozmontowywać na części (oręż na drzewce i ostrza) i składać z nich własne kombinacje.

Równie interesujący są przeciwnicy – większość jest wielkości bohatera, ale **niektórzy, głównie bossowie, to giganty, które ledwo co mieszczą się na ekranie.** Często, by ich pokonać, trzeba też robić coś więcej, niż tylko monotonnie klikać aż do zwycięstwa – wilka Fenrira należy zwabić we wnyki, a smoka Fafnira zepchnąć ze skały wprost do lawy.



Ale tylko Zeus ma grill elektryczny!

Wcześniejsza wersja Loki, którą oglądaliśmy na początku roku, prezentowała się średnio – ta najnowsza robi dużo większe wrażenie. Ma świetną grafikę 3D, przemyślane mechanizmy rozgrywki i sporo ciekawych rozwiązań, które mogą się podobać (m.in. generowane losowo poziomy, dzięki czemu jej wielokrotne przechodzenie ma rzeczywiście sens). Pytanie tylko, czy są to patenty, które równie dobrze sprawdzą się w dziesiątej, trzydziestej, pięćdziesiątej i osiemdziesiątej godzinie grania – o tym przekonamy się już za miesiąc, przy okazji recenzji.



Autor: Foch77

Loki

Producent:	Dystrybutor PL:
Cyanide Studios	Techland

http://www.loki-game.com/

Premiera: wrzesień 2007

Gatunek: hack'n'slash

(+) świetna grafika i całkowicie swobodna kamera 3D • 5 dni grania dla maniaków gatunku • mitologia aztecka – w grach rzadkość

(−) kto dziś znajdzie 120 godzin na całkowite przejście gry? • wszystko to – i Titan Quest, i Loki – to właściwie klony Diablo

Totalny hack'n'slash, który ma wszystko, czego fani tej odmiany gier RPG mogą oczekiwać.




Przerwa obiadowa w fabryce telewizorów Sampsuj.


Taś, taś, zjedz sobie ryżu, łabądku.

Wydawało ci się, że akcja Age of Empires III rozgrywa się w Nowym Świecie? Byłeś w błędzie.

Dlaczego? Otóż drugi dodatek do Age of Empires III przeniesie graczy na tereny Azji. **Przygotowuje go zupełnie inny zespół – Big Huge Games**, twórcy m.in. Rise of Nations i Rise of Legends. To dlatego, że odpowiedzialna za podstawkę ekipa Ensemble Studios siedzi teraz nad Halo Wars – oba zespoły mają jednak ze sobą współpracować, dzięki czemu The Asian Dynasties skorzysta na doświadczeniu i jednych, i drugich.

Akcja The Asian Dynasties rozgrywać się będzie w okresie od XV do XIX wieku, kiedy to kontakty handlowe pomiędzy Europą i Azją były intensywne jak nigdy wcześniej. **Do dyspozycji otrzymasz trzy nacje: Hindusów, Chińczyków oraz Japończyków.** Dla każdej z nich przygotowana zostanie krótka, składająca się z pięciu misji kampania trybu single. Autorzy stworzą również nowe mapy do rozgrywek skirmish i multiplayer, w tym inspirowaną faktami planszę „Jedwabny szlak", na której nowością będzie konieczność odbijania punktów na trasie handlowej od ich strażników.

The Asian Dynasties skorzysta na doświadczeniu prawdziwych specjalistów od strategii.

W grze nadal obecne będą niezależne plemiona, z którymi będzie można robić interesy – wygląd budowli i jednostek oczywiście zostanie dostosowany do nowego regionu rozgrywki.

Wśród nowych konstrukcji w TAD znajdą się m.in. cuda świata (pozwalające awansować do następnej ery) czy konsulat (stosunki dyplomatyczne z jednym z europejskich państw umożliwią rekrutowanie jego jednostek). Sporo zmian czeka również karty z ulepszeniami. Każda nacja będzie posiadała wyjątkową talię, np. Hindusi, w przeciwieństwie do Japończyków, nie będą mieli karty rekrutującej osadników, lecz przy każdym użyciu jakiejkolwiek innej otrzymają bonusowo jednostkę tego typu. Zmian będzie więc dużo, ale mimo to **do uruchomienia The Asian Dynasties potrzebna będzie podstawowa wersja gry.** Premiera jeszcze ma jesieni!

Age of Empires III: The Asian Dynasties

Producent:	Dystrybutor PL:
Big Huge Games	CD Projekt

http://www.ageofempires3.com/

Premiera: jesień 2007

Gatunek: RTS

(+) nowe nacje, kampanie, budynki... • każda frakcja będzie miała unikalną talię kart ulepszeń

(–) brak zmian dla Europejczyków i Indian • graficznie AoE III zaczyna odstawać od czołówki

Czy dodatek przygotowany przez zupełnie inny zespół wniesie coś świeżego do serii? Odpowiedź już jesienią.

Autor: emter

beta test

EMPIRE EARTH III



Podbój świata może być rzeczą łatwą i przyjemną, a przy tym dającą sporo okazji do szczerego uśmiechu. Przynajmniej w Empire Earth III...

Nie tak dawno – w numerze 06/2007 – już pisaliśmy o Empire Earth III, wtedy jednak bazowaliśmy głównie na pierwszych informacjach prasowych udostępnionych przez twórców. **Teraz do tematu wracamy, bo udało nam się zobaczyć wersję alpha tego ciekawie zapowiadającego się RTS-a** – bardzo wczesną i wymagającą jeszcze od programistów wiele pracy, ale już pozwalającą wstępnie ocenić, czego możemy się spodziewać po gotowym produkcie.

Przede wszystkim: solidnej dawki... humoru. To na pewno największa niespodzianka, jaka czeka graczy znających dwie poprzednie części serii. Empire Earth III rezygnuje z historycznego realizmu, wprowadza jednostki o zabawnych nazwach i umiejętnościach (np. oddziały piechoty strzelające pszczelimi gniazdami) i na każdym kroku stara się – zwykle z powodzeniem – rozbawić. **Najlepsze są odzywki wojsk zgłaszających aktywność czy przyjęcie rozkazu.** Gdy klikniesz na kobiecie-zabójcy, mówi ona z przekąsem: „put your hands on the keyboard" (czyli: „trzymaj dłonie na klawiaturze"), a aktywując czołg, słyszysz: „Damn, I've spilled my beer, uhm... I mean water" (czyli: „Cholera, wylałem piwo, erm... to znaczy wodę"). Trudno też nie uśmiechnąć się, gdy reprezentujący frakcję dalekowschodnią (więcej o tym za chwilę) inżynier mówi po otrzymaniu polecenia: „I'll get started right away... tomorrow", czyli „Zabieram się za to natychmiast... od jutra", nawet jeśli nie do końca pasuje to do tego, co wiemy o pracowitości Azjatów.

Wprowadzanie elementów humorystycznych do gier strategicznych nie zawsze przynosiło dobre skutki, w Empire Earth III rozwiązanie takie jest jednak jak najbardziej na miejscu – jeśli gdzieś przeszkadza, to właśnie w przedstawianiu poszczególnych stron konfliktu. Przypominam, że w grze występują trzy frakcje: reprezentujące mieszkańców Dalekiego Wschodu (inspirowana dokonaniami Japonii i Chin), Bliskiego Wschodu (wyraźne wpływy kultury arabskiej) i świata Zachodu (wykorzystuje dorobek „białego człowieka"). Niezależnie od tego, którą z tych cywilizacji wybierzesz, dowcipy są niezmiennie amerykańskie, a przecież Azjatów czy Arabów śmieszą inne rzeczy. Na szczęście pozostałe różnice odwzorowane są już dużo lepiej.

Podział na trzy frakcje/cywilizacje – a więc całkowite odejście od znanego z wcześniejszych części dużego wyboru nacji – wynika stąd, iż akcja toczy się w ciągu wielu wieków i narzucanie graczom narodów faktycznie istniejących pozbawione jest sensu, skoro to oni sami kształtują bieg historii. To doprowadziło do decyzji, by przedstawić tylko cywilizacje – w ten sposób możliwe stało się zaznaczenie odmiennego podejścia różnych kultur do rozwoju technologicznego i militariów, bez zbytniego ograniczania swobody.

I rzeczywiście każdą z frakcji gra się inaczej – pierwsze rozbieżności widać już w sposobie stawiania konstrukcji. **Na Dalekim Wschodzie umiejętność budowania ma większość pieszych jednostek, co pozwala im bardzo szybko „cywilizować" nowo odkryte tereny.** To duży atut, bowiem w dwóch pozostałych frakcjach wymaga to dużo więcej wysiłku – Arabowie muszą najpierw stworzyć karawanę, która wędruje we wskazane miejsce i tam „zamienia się" w budynek, natomiast cywilizacja zachodnia bazuje na sprawdzonym w innych RTS-ach systemie jednostek budowniczych, któ-



Budowę stadionów na Euro 2012 zaczęliśmy wieki temu...





To od zawsze największa radocha w serii EE – zaatakować zacofanego przeciwnika jednostkami z późniejszej epoki. Bezcenne!



Znasz? To śpiewaj ze mną: „Je, je, je, je, je, ajm ze king of maj kastel!"



Kto się boi Gargamela, niechaj zaraz idzie spać...

Rozwijaj się!

Twórcy Empire Earth III dokładają starań, by „odchudzić" mechanizmy rozgrywki zbytnio rozbudowane we wcześniejszych częściach cyklu. Dotyczy to również tzw. epok, czyli kolejnych poziomów rozwoju technologicznego – w Empire Earth II cała oś czasu podzielona była aż na 15 takich okresów! Empire Earth III wprowadza ich tylko pięć, są to: starożytność, średniowiecze, okres kolonialny, współczesność i przyszłość. Jedynym warunkiem, który decyduje o możliwości przejścia na kolejny poziom, jest posiadanie odpowiedniej kwoty: starożytność można zamienić w średniowiecze za 2500 sztuk złota, każda kolejna zmiana kosztuje dwa razy więcej. Ponieważ zebrane bogactwa wydaje się również na budowanie struktur i produkowanie niektórych jednostek, oznacza to dla gracza dość ciekawe dylematy strategiczne: czy rozwijać się powoli, dbając o bezpieczeństwo i gospodarkę, czy też postawić na szybkie skoki cywilizacyjne, ryzykując brakiem jakichkolwiek wojsk i umocnień obronnych na początkowym etapie, a może zrezygnować z zaawansowanych technologii, licząc na zwycięstwo odniesione szybkim atakiem dużej liczby podstawowych jednostek.

Główny budynek frakcji Dalekowschodniej na przestrzeni wieków.



re zajmują się murarką, stolarką itd. O dziwo każda z frakcji dysponuje mniej więcej tymi samymi strukturami – co prawda wyglądają one inaczej, ale pełnią te same funkcje: centrum miasta, generującej złoto giełdy, produkujących piechotę baraków itd.

By znaleźć kolejne różnice między frakcjami, trzeba przyjrzeć się jednostkom bojowym – tu odmienności są równie widoczne jak w sposobie wznoszenia konstrukcji. Wojska Zachodu to oddziały uniwersalne, o zrównoważonych parametrach mobilności, ofensywy i ataku, od pewnej epoki rozwoju technologicznego (patrz: ramka) bazujące głównie na broni palnej, a potem laserowej i robotach. Jednostki wywodzące się z Bliskiego Wschodu są gorzej opancerzone, ale szybciej się poruszają. Azjaci zaś mają w swoich koszarach wiele ciekawych wojsk obdarzonych najróżniejszymi specjalnymi umiejętnościami – np. opcją ataku kamikaze. Warto też dodać, że w ostatniej epoce Daleki Wschód dysponuje... wyhodowanymi w laboratoriach genetycznych ogromnymi bestiami, które wyglądają jak skrzyżowanie Godzilli i Velociraptora. Ich starcia z robotami frakcji Zachodu to prawdziwe pojedynki gigantów...

Bitwy w czasie rzeczywistym przypominają te z Empire Earth II, programiści z Mad Doc Software postarali się jednak – to zresztą widać w każdym elemencie nowej gry – **usunąć wszystkie elementy zbędne** lub wcześniej nadmiernie rozbudowane. Z EE II pozostał więc zgrabny i działający również w kontaktach z AI system dyplomacji, podział mapy na mniejsze terytoria, zajmowane przez postawienie na nich swoich budynków, oraz – choć to bardziej uwaga dotycząca rozwiązań graficznych – możliwość podglądania tego, co dzieje się w wybranych przez gracza miejscach mapy, w specjalnym okienku w rogu ekranu.

> **Gdy klikniesz na kobiecie-zabójcy, mówi ona z przekąsem: „trzymaj dłonie na klawiaturze".**

W ramach zmian ograniczono liczbę surowców – zamiast drewna, kamienia, żelaza itd. gra sumuje na jednym „koncie" wszystko to, co uda się zebrać robotnikom. Drugi ważny wyznacznik cywilizacji to jej bogactwo, generowane głównie przez specjalne budynki – giełdy. Usunięto także możliwość wydawania oddzielnych rozkazów samolotom i ich bardziej zaawansowanym odpowiednikom – podobnie jak w Rise of Nations, zleca się zadania w bazie lotniczej, która wysyła na misje stacjonujące w niej maszyny. Ciekawym nowym elementem jest opcja wchodzenia w interakcje z niezależnymi, sterowanymi przez AI tubylcami, którzy w pewnych sytuacjach potrafią być bardzo pomocni, np. wiążąc w walce siły przeciwnika.

W wersji alpha główna atrakcja Empire Earth III, czyli tryb Conquer the World, nie była dostępna – rozgrywka ma się w nim toczyć w systemie turowym na mapie całego świata, a starcia pomiędzy armiami będą rozgrywane w czasie rzeczywistym. Szkoda, że nie mogliśmy go zobaczyć, bo to właśnie on może zadecydować o powodzeniu finalnej wersji gry. Teraz EE III to po prostu solidny – a przy tym zabawny – RTS, ale **tylko dobrze przemyślany tryb Conquer the World może sprawić, że gra rzeczywiście podbije cały świat.** W tym także nasz kraj – niepozorny, ale z dumą reprezentujący frakcję zachodnią.

Empire Earth III

Producent:	Dystrybutor PL:
Mad Doc Software	CD Projekt

http://www.empireearth.com/

Premiera: IV kwartał 2007

Gatunek: RTS

+ ułatwienia/usprawnienia rozgrywki • duża doza humoru

– cała siła gry leżeć będzie w trybie Conquer the World – a jego jeszcze nie znamy • fani serii mogą narzekać na pewne uproszczenia • humor tylko amerykański – ale to na szczęście można łatwo zmienić, więc może Mad Doc to zrobi

Na obecnym etapie – porządny RTS z humorem. W wersji finalnej – kto wie, być może gra, która zniewoli fanów Rise of Nations i Age of Empires?

Autor: Foch77

NEWS



Blacksite: Area 51 – część druga

Firma Midway musi bardzo wierzyć w ten tytuł, skoro jeszcze przed premierą **Blacksite: Area 51** zapowiada jego kontynuację. My też wierzymy – demo dostępne dla posiadaczy konsoli Xbox 360 rzeczywiście robi wrażenie. Dobra wiadomość: szykuje się również drugie demo, tym razem także na PC. Zapewne znajdzie się na naszej płycie DVD za miesiąc...

S.T.A.L.K.E.R. Update

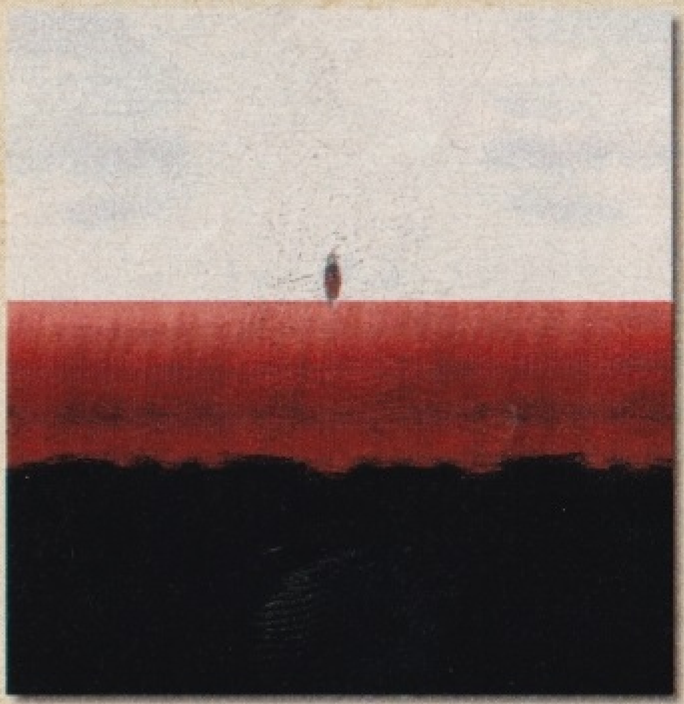
Ukraińska firma GSC GameWorld zapowiada wkrótce wydanie ogromnego patcha do swojej gry **S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla**, który ma dość mocno ją wzbogacić. Pojawi się m.in. dodatkowy tryb swobodnej rozgrywki, w którym gracz będzie rywalizował z innymi, kierowanymi przez AI stalkerami o tytuł największego kiziora Zony. Łatka ma też usunąć ostatnie pozostałe bugi. Więcej informacji na stronie: www.stalker-game.com.

Szósty dodatek do The Sims 2

...będzie nosił podtytuł **Bon Voyage** i – jak łatwo się domyślić – zabierze naszych komputerowych ludzików na wakacje. Możemy spodziewać się narciarskich kurortów, tropikalnych plaż i setek nowych linii dialogowych nagranych w bełkotliwym języku simlish. Nie śmiej się – nasz Rednacz już zrobił miejsce na dysku pod tę produkcję...

Nazwij swój S.T.R.A.C.H.

Studio Monolith, pracujące obecnie nad kontynuacją gry **F.E.A.R.**, ogłosiło w czerwcu konkurs dla internautów na tytuł tej produkcji. Na zgłoszenie swojego pomysłu trochę już za



późno, ale warto śledzić stronę www.nameyourfear.com, bo to właśnie na niej będzie można od 23 lipca zagłosować na jedną z trzech najlepszych propozycji.

Michael Bay robi gry

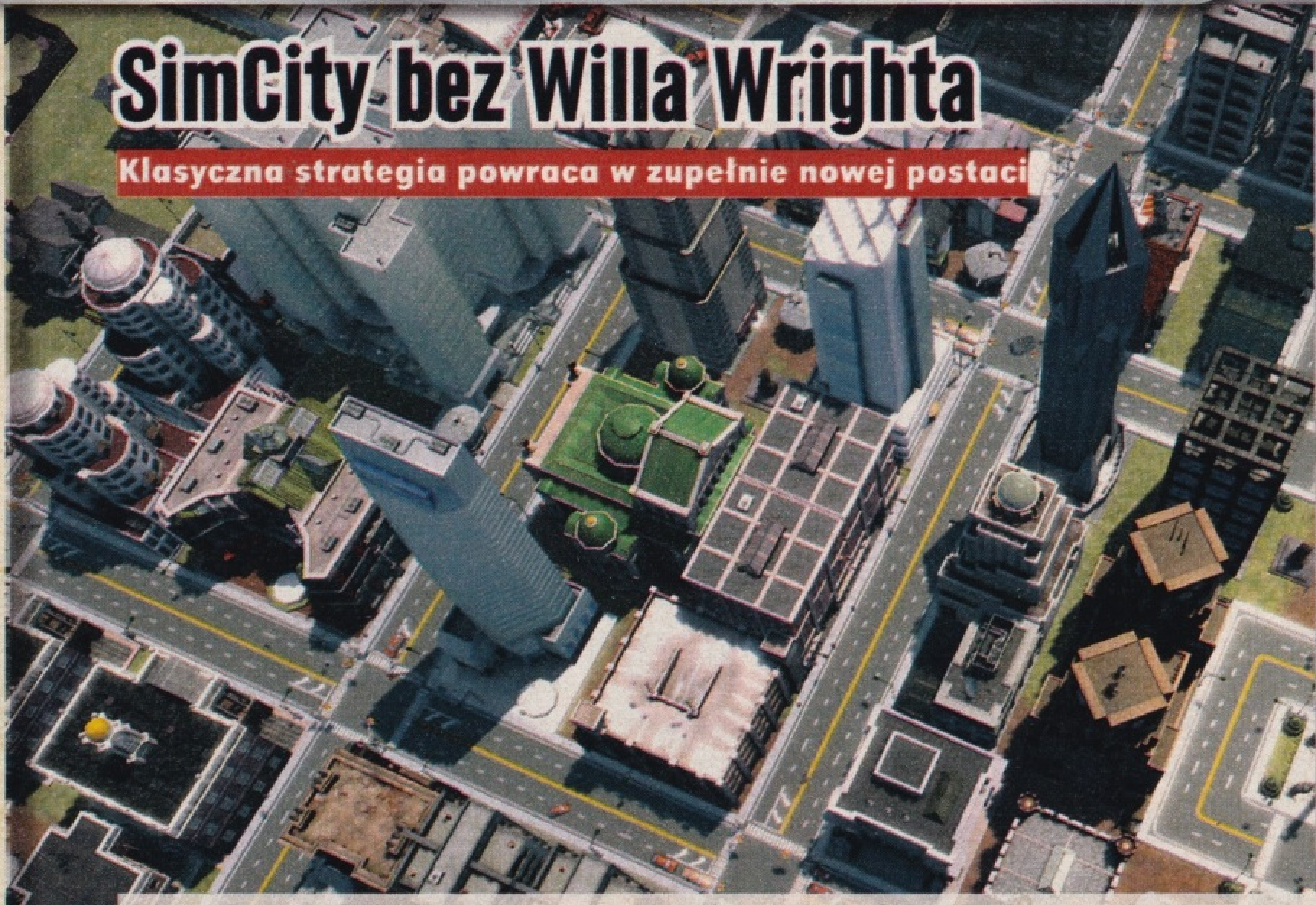
Znasz Michaela Baya? My też nie, ale wiemy, kim jest – filmowcem, reżyserem filmu „Transformers". Majkel planuje zająć się również grami – chce



tego dokonać za pośrednictwem swojej firmy Digital Domain, specjalizującej się w tworzeniu efektów specjalnych. Bay chce wyprodukować cztery-do-pięciu gier w ciągu najbliższych dwóch lat, w tym FPS-a z budżetem – bagatela – 25 milionów dolarów.

SimCity bez Willa Wrighta

Klasyczna strategia powraca w zupełnie nowej postaci





Miasto niebieskich samochodów. Masz inny? Idziesz siedzieć!



To moje społeczeństwo cyrkowców. Klaun jest prezydentem.

To, że Electronic Arts zapowiada kolejną część SimCity, zaskoczeniem nie jest – to jedna z najbardziej znanych serii gier strategicznych/ekonomicznych i prędzej czy później dojść do tego musiało. Mało kto spodziewał się chyba, że nowa gra z tego cyklu powstanie nie w studiu Maxis (tym, które stworzyło wszystkie wcześniejsze), a w siedzibie Tilted Mill, zespołu odpowiedzialnego za Caesara IV czy Dzieci Nilu. Najnowsza odsłona SimCity otrzyma podtytuł Społeczeństwo (w oryginalne **SimCity: Societies**) i będzie się mocno różnić od poprzedników. Kluczem jest właśnie ten podtytuł (w oryginale to nawet – Społeczeństwa). Nowa gra będzie się koncentrować na symulowaniu zależności między różnego rodzaju grupami ludzi. Realizm będzie mniej istotny niż w poprzednich częściach – w tym sensie, że można zarządzać również... nawiedzonym miastem lub osadą artystów. Poza dostępnymi wcześniej opcjami stawiania budynków (350 do wyboru!), wyznaczania dróg itd., teraz będzie można również kształtować zasady, jakimi rządzą się mieszkańcy. Opcji będzie wiele – od zielonej kolonii w środku dżungli, gdzie wszyscy zbierają żywność z drzew i równo się nią dzielą, aż po metropolię przyszłości, w której bezrobotni są siłą odprowadzani przez policję do ośrodków pracy. Hmm...

Humorystyczna oprawa graficzna i nietypowy pomysł na nowe SimCity może szokować starych fanów serii, ale EA raczej nie finansuje nieprzemyślanych projektów, jest więc szansa, że wbrew obawom ten też okaże się całkiem udany. Przekonamy się już wkrótce – premiera jeszcze w tym roku!

www.simcity.ea.com

Nowy engine Carmacka!

Legendarny programista prezentuje swoje nowe dzieło



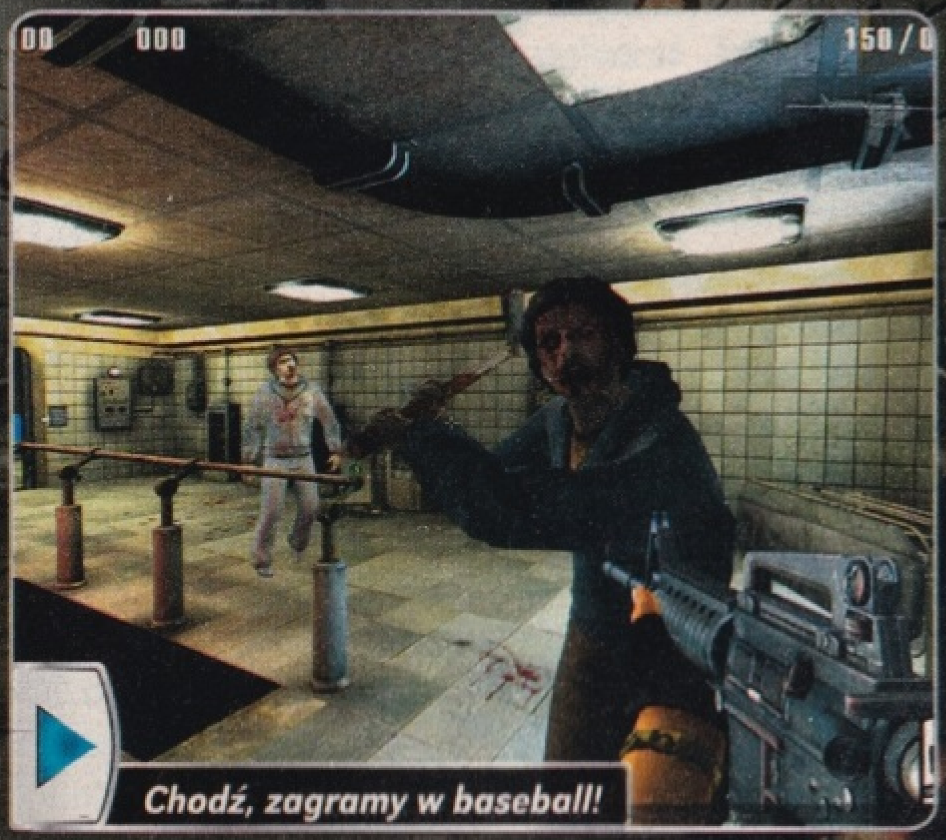
Mało kto podejrzewał chyba, że okazją do zaprezentowania przez **Johna Carmacka** jego nowego silniczka graficznego będzie impreza... firmy Apple, producenta komputerów Mac – do obejrzenia na YouTube, wpisz „ID Tech 5". Stało się tak dlatego, że engine o nazwie **id Tech 5** działa również na tej platformie i szef firmy Apple, Steve Jobs, bardzo chciał się tym pochwalić. Silniczek powstawał przez kilka ostatnich lat i opisywany jest jako rewolucyjny – podstawowa zmiana polega na tym, że usuwa on (nie pytaj jak, to wie tylko Carmack) ograniczenia co do wielkości grafik, jakie można stosować w grze. Dzięki temu możliwe jest stworzenie np. jednej wielkiej tekstury nakładanej na całą lokację, co sprawi, że w produkcjach, których akcja toczy się na otwartej przestrzeni, znacznie zwiększy się widoczność. Stworzony do silniczka zestaw narzędzi znacznie ułatwi pracę nad lokacjami i innymi elementami wirtualnego świata. id Tech 5 pracuje na platformach PC, Xbox 360, PlayStation 3 i Mac, a będzie wykorzystany w nowych grach id Software. Można także wykupić licencję na jego użycie – są chętni?

www.idsoftware.com

F.E.A.R. made in Russia

Instinct trafia do Polski

Instinct, gra nazywana przez wielu rosyjskim F.E.A.R.-em, mocny, straszny FPS z więcej niż porządną oprawą graficzną zostanie wkrótce wydany w Polsce. Nie wypada nam pisać o nim za dużo, bowiem gra już za parę dni trafi do sprzedaży za pośrednictwem naszego wydawnictwa, dlatego ograniczymy się tylko do pokazania tego smakowitego screena. Wystarczy, żeby przekonać hardkorowców...



Chodź, zagramy w baseball!

www.instinct-game.ru

LEGO Universe

Tak będzie się nazywać gra MMORPG wykorzystująca licencję słynnych na całym świecie duńskich klocków, powstająca obecnie w studiu NetDevil (twórcy Jumbgate i Auto Assault). OK, tytuł już znamy – teraz czekamy na więcej (w tym pierwsze screeny...).



Hero, czyli Dungeon Hero

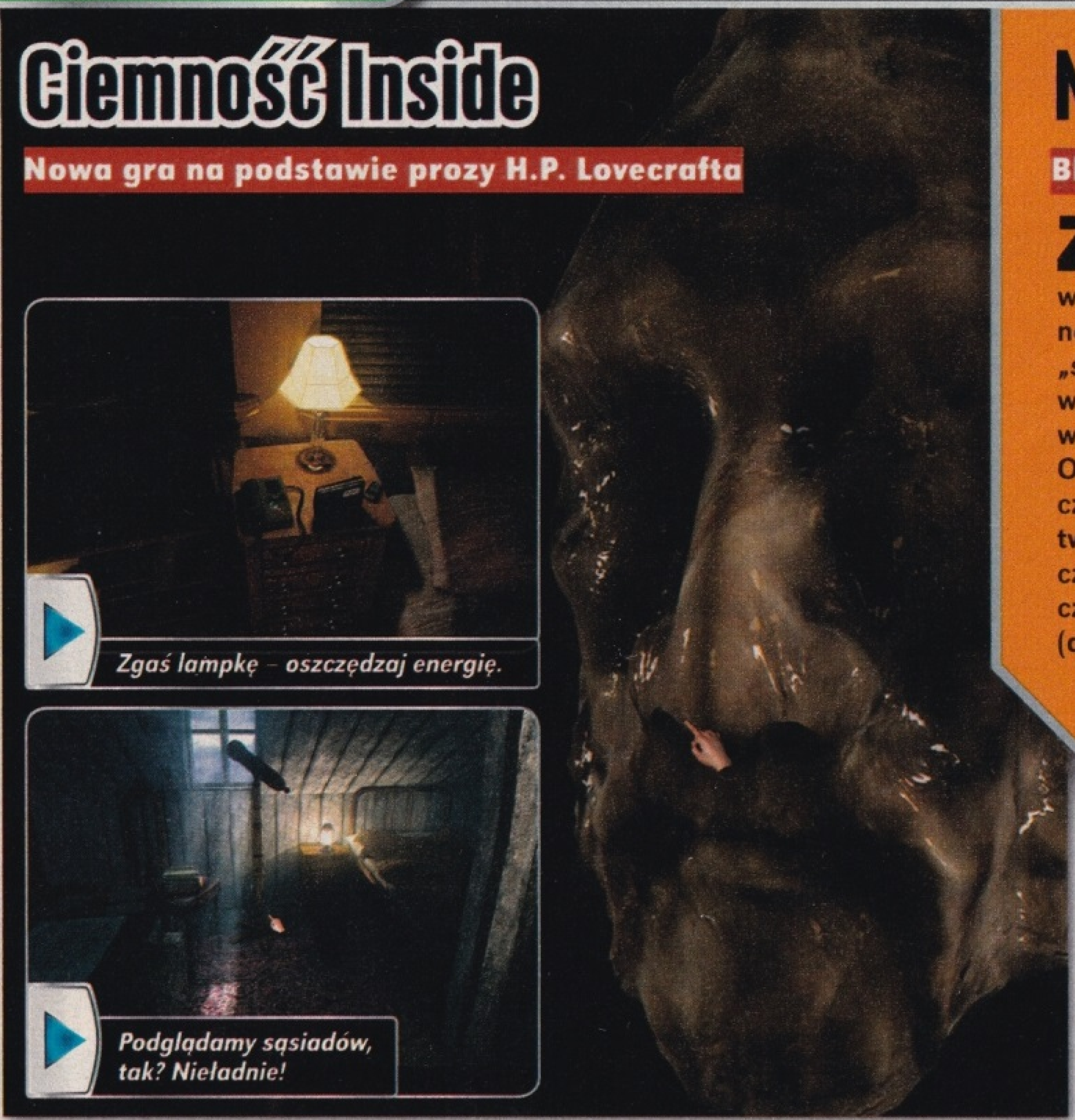
Gra action-RPG studia Firefly, która miała nosić tytuł Hero, została przemianowana na **Dungeon Hero**. Trudno powiedzieć czemu. Premiera zapowiadana jest na początek 2009 roku, jest więc czas, żeby całą sprawę dokładnie przemyśleć...

Spector & Woo

Ta dwójka – reżyser **John Woo** („Mission Impossible 2") oraz projektant **Warren Spector** (Deus Ex) – zamierza współdziałać przy tworzeniu filmu i gry **Ninja Gold**, tematem obu ma być walka między ninjami a Yakuzą. Spector zajmie się wymyśleniem postaci i fabuły, Woo sprawi, że oba dzieła będą wyglądać efektownie. Prace ruszają w przyszłym roku.

Ciemność Inside

Nowa gra na podstawie prozy H.P. Lovecrafta



Zgaś lampkę – oszczędzaj energię.

Podglądamy sąsiadów, tak? Nieladnie!

Studio Zoetrope Interactive z Haarlemu – uwaga, to nie w Nowym Jorku, a w Holandii – pracuje nad grą **Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder**, wykorzystującą motywy zaczerpnięte z książek księcia grozy, H.P. Lovecrafta (ten od Cthulhu). Tytuł ukaże się na jesieni tego roku, będzie przygodówką, w której główny bohater, policjant Howard E. Loreid, zmierzy się z wyznawcami – tu bez niespodzianek – pradawnego kultu. Twórcy gwarantują, że będzie to produkcja, która „przerazi nas do szpiku kości", a chcą to osiągnąć, ściągając na bohatera strachowe wizje i okropniaste halucynacje. Żeby każdy mógł doświadczyć ich wszystkich, w grę wbudowany zostanie system podpowiedzi, by nawet detektyw nowicjusz miał szansę zmoczyć pory na widok ostatniego stwora-z-horrora. Inne cechy produkcji to nowatorski pomysł na ekwipunek (pojawią się w nim również zebrane... myśli), duża liczba dynamicznych (czytaj: czasowych) zagadek oraz engine pozwalający na generowanie efektownych wizji/halucynacji.

www.loathnolder.com

Nowa gra twórców Knights of Honor

Black Sea Studios zapowiada tytuł WorldShift

www.worldshift-game.com

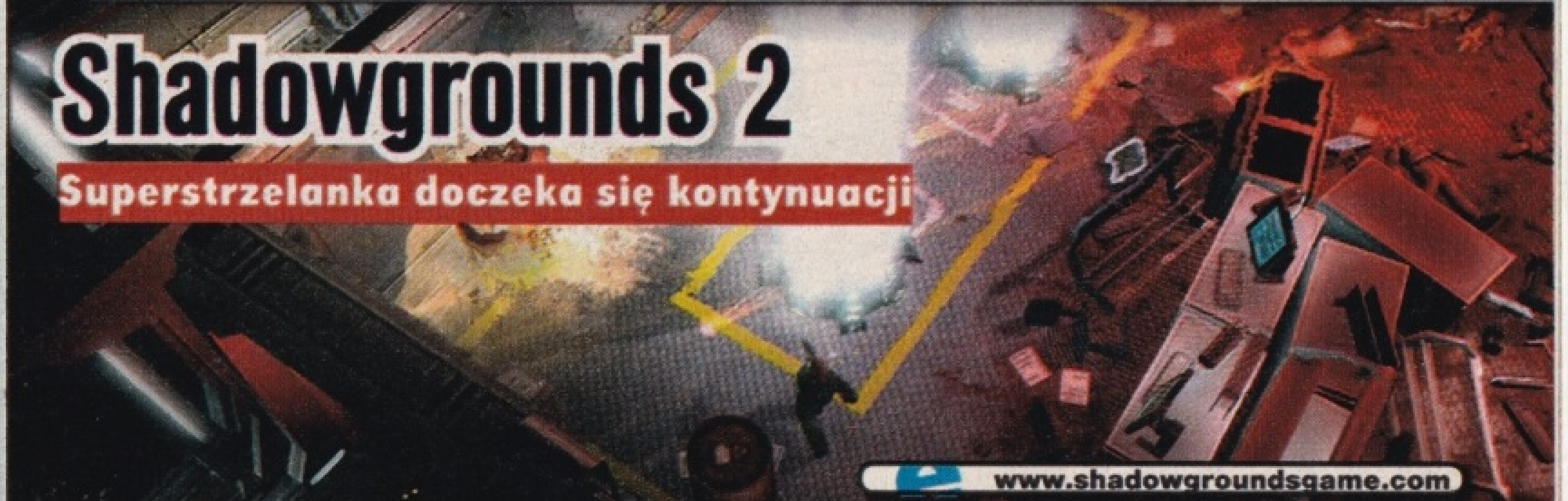
Zdarza się, że bardzo dobre gry trafiają na rynek w takim momencie, że – z różnych względów – nie zyskują popularności, która jak najbardziej im się należy. Tak było ze świetną „średniowieczną" strategią Knights of Honor węgierskiego zespołu Black Sea Studios – i to nawet mimo tego, że grę wydawało Electronic Arts. Oby lepszy los spotkał nową produkcję tej ekipy, czyli RTS-a o nazwie **WorldShift**. Jego klimat twórcy opisują słowami „cyber-fantasy", co oznacza, że będą i smoki, i lasery. Fajnie. Akcja toczyć się będzie na powierzchni naszej planety (ale w przyszłości), rozgrywka ma być łatwa do opanowania i po kilku pierwszych sesjach intuicyjna, a przy tym bardzo efektowna od strony graficznej. Ciekawostki to m.in. multiplayer z trybem co-op oraz jednostki, których umiejętności będzie można modyfikować setkami najróżniejszych artefaktów, kupowanych lub znajdowanych na polu bitwy. Każdy, kto grał w Knights of Honor, wie, że jest na co czekać – niestety nie wiadomo jeszcze jak długo, bo data premiery nie została ujawniona.



Widoczki ładne, ale gdzie czołgi, działka i eksplozje?

Shadowgrounds 2

Superstrzelanka doczeka się kontynuacji



www.shadowgroundsgame.com

Fińskie studio Frozenbyte zapowiedziało **Shadowgrounds Survivor**, drugą część swojej gry akcji, jednej z lepszych „strzelanek" dostępnych na PC. Szybkie przypomnienie – oryginał nawiązywał do Alien Breed, starego przeboju z gatunku shoot'em-up. Tak jak w AB, chodziło o to, by wystrzelać co do ostatniego odnóża całą armadę paskudnych kosmitów. W nowej grze zadaniem będzie wystrzelanie co do ostatniego... – mówiąc krótko: to samo. Survivor oferuje trzech grywalnych herosów, możliwość kierowania różnymi maszynami (stacjonarnymi działkami lub... mechami), sporo nowych lokacji (m.in. lodowe i śnieżne... fiński patriotyzm?), rozbudowane narzędzia edycyjne oraz tryb Survival, w którym chodzi tylko o to, by przeżyć jak najdłużej, odpierając kolejne fale Obcych. Chyba już czas rozgrzać miniguna...

NEWS

Rusza studio Smoking Guns

...założone przez sporą część ekipy, która odpowiada za **Company of Heroes**. Nowe studio planuje rozpocząć działalność od... RTS-a. Nic o nim na razie nie wiadomo, ale na stronie www.exoriare.com mają w najbliższych tygodniach pojawiać się informacje, które odkryją część tajników tego projektu.



Będą gry 300 i Piła

Debiutujący na rynku wydawca Brash zaczyna od mocnego akcentu – wykupił licencje na stworzenie gier na podstawie kilkunastu filmowych produkcji, w tym dwóch hitów: **„300"** i serii **„Piła"**. Niestety nic więcej nie wiadomo – nie znamy platform, dat premier ani pozostałych tytułów. Ale jak tylko się dowiemy... zrobimy grilla, bo jest lato.

Piranha Bytes wraca do gry

Twórcy serii Gothic, którym odebrano ich życiowe dzieło (Gothica 4 ma robić kto inny – pisaliśmy o tym w zeszłym numerze), planują nowy projekt, który – o ile nic się nie zmieni – będzie sprzedawany przez tego samego wydawcę, co... **Gothic 4.** Jasne, chcemy zobaczyć nową produkcję tej ekipy, ale mogliby okazać trochę więcej honoru...

Jaki masz sprzęt?

To sprawdziła firma **Valve**, testując komputery użytkowników korzystających z serwisu **Steam**. Jego goście to głównie Amerykanie, więc wyniki sondy przedstawiają sytuację na zaatlantyckim rynku, ale i tak warto zobaczyć, na czym grają konsumenci hamburgerów – większość korzysta z procesorów Intel (51%) i kart graficznych NVIDIA (55%). Wciąż popularny jest także system Windows XP (93%), Vistę kupiło zaledwie 5% użytkowników. Niemal nikt nie ma jeszcze karty obsługującej DX10 – uwaga, posiada ją tylko... 1% ankietowanych. Za oceanem dużo bardziej popularne wydają się mikrofony, na bieżąco korzysta z nich 77% graczy!

Dodatek do Eve

Dokładnie dzień po oddaniu tych stron do druku ma pojawić się **Revelations II**, kolejny dodatek do gry **EVE Online**, której recenzje zamieściliśmy dwa numery temu. Warto go ściągnąć, bo w ciekawy sposób zmienia system walki (pozwala okresowo zwiększyć moc niektórych działek), poprawiony i – przede wszystkim – przyśpieszony tutorial, oraz wiele innych ciekawych nowinek. Warto spróbować – 14-dniowy darmowy trial dostępny jest na stronie www.eve-online.com.

Death Track: Powrót

Rosyjska kompania 1C zapowiedziała grę **Death Track: Resurrection**, futurystyczną samochodówkę „ze strzelaniem", której tytuł nawiązuje do



klasycznej gry sprzed ho, ho, ho... Za wcześnie na ekscytację, ale cholera – ten screen wygląda naprawdę nieźle!

Niczego nie będzie!

Recoil Games, firma założona przez Samuli Syvahuoko ze studia Remedy (twórcy Maxa Payne'a, obecnie robią Alana Wake'a) szykuje grę **Earth no More** zapowiadaną na 2009 rok. Ma to być połączenie survival horroru i taktycznego FPS-a, w którym bohater staje naprzeciwko krwiożerczych... winorośli zagrażających istnieniu Ziemi. Na razie wiadomo niewiele, poza tym, że jednym z głównych atutów gry ma być „realistyczna symulacja interakcji z postaciami kierowanymi przez komputer". Aha!



Czas na kąpiel, skarbie. Ściągaj ciuszki...



Schodami do piekła?



Specjal dla fanów klasycznych podpisów: oto redakcja Clicka.



Ładny wygaszacz – też muszę taki mieć!

Szare komórki – kolorowe screeny

Jak wygląda Grey Matter?

Grę przygodową **Grey Matter**, tworzoną przez Jane Jensen (znaną z serii Gabriel Knight), zapowiadaliśmy już jakiś czas temu – wtedy, gdy po raz pierwszy poinformowano o jej istnieniu na ubiegłorocznych targach Games Convention. Niedawno wydawca zdecydował się zaprezentować pierwsze „prawdziwe" screeny z tej produkcji, w której główna bohaterka, Samantha Everett, pomaga doktorowi neurobiologii, Davidowi Stylesowi, rozwiązać zagadkę duchów nawiedzających starą posiadłość Dread Hill House. Na dowód, że przygodówki mają się dobrze – oto screeny.

www.dtp-ag.com

Wstąp do Agencji

Sony Online zapowiada nową grę MMO

Gry MMO, czyli masowe sieciówki, są ostatnio coraz popularniejsze i ten trend na pewno utrzyma się w nadchodzących latach. Nową produkcję tego typu zapowiedziała firma Sony Online Entertainment – będzie to **The Agency**, interesująca dlatego, że łączy w sobie elementy skradanki, erpega i FPS-a. Gracze będą wcielali się w rolę superagentów wykonujących niebezpieczne misje w świecie niedalekiej przyszłości. Zadania początkowo zlecać będzie tytułowa Agencja, później gracze zyskają opcję zakładania podobnych organizacji i samodzielnego tworzenia wyzwań dla innych. Jednym z bardziej interesujących elementów gry będą tzw. Operatives (agenci operacyjni), postacie sterowane przez komputer, którym będzie można wyznaczać różnego rodzaju cele – mają oni działać nawet wtedy, gdy gracz jest odłączony od sieci! Więcej o The Agency napiszemy w przyszłym miesiącu – naprawdę zapowiada się ciekawie...

www.theagency.station.sony.com



Panie na prawo, panowie na lewo...



Ktoś mi wpadł... w celownik.



Eee... Ręka? Jaka ręka!

Pro Evo 2008!

Pierwsze info o nowej kopanej

Konami potwierdziło, że prace nad nową częścią **Pro Evolution Soccer** trwają, a na potwierdzenie tych słów ujawniło kilka screenów i informacji. Wiadomo m.in., że udoskonalona zostanie sztuczna inteligencja zawodników, co będzie miało odbicie w ich umiejętnościach w zakresie gry zespołowej. Innymi słowy – teraz jak wypuścisz piłkę do komputera, to na pewno do niej dobiegnie.

www.konami.com

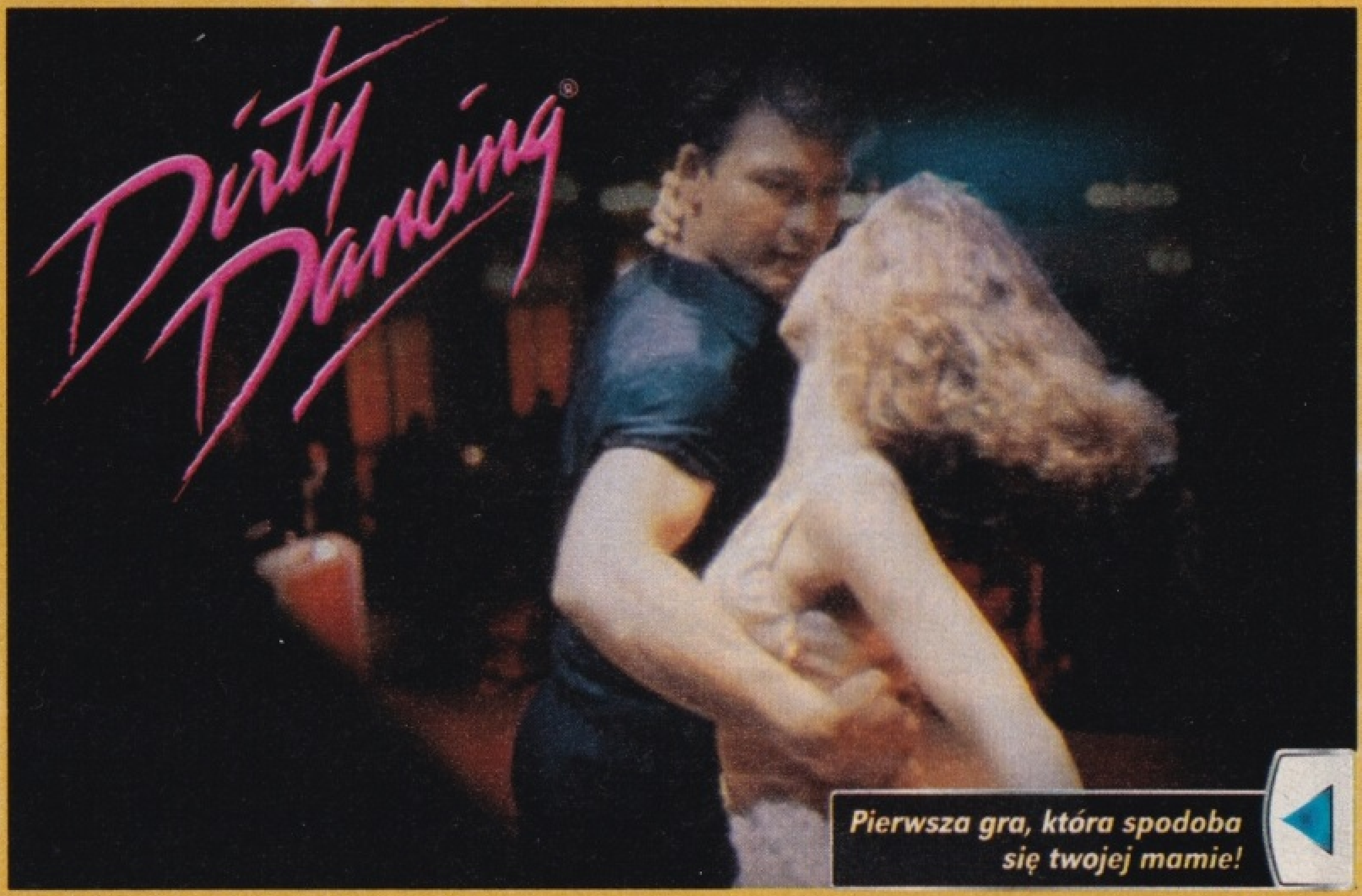


Armed Assault – addon

Bohemia Interactive zapowiedziała dodatek do gry **Armed Assault** zatytułowany **Queen's Gambit.** Trafi on do sprzedaży – w Europie, ale nie wiadomo czy również w Polsce – latem tego roku (czyli niedługo). Będzie zawierał dwie nowe kampanie dla jednego gracza, w tym jedną będącą bezpośrednią kontynuacją fabuły podstawki; nowe misje multi oraz wielką mapę/wyspę Porto. Bagnet na broń!

Wirujące kizi-mizi

Powstaje gra na podstawie filmu „Dirty Dancing"!



Pierwsza gra, która spodoba się twojej mamie!

Jeden z bardziej zabawnych newsów minionych tygodni: Codemasters zapowiada komputerową produkcję na podstawie filmu **„Dirty Dancing"**, która ukaże się na gwiazdkę z okazji dwudziestolecia tego klasycznego obrazu. Dość nieoczekiwanie będzie to gra logiczna (ale szybka i dynamiczna), składająca się z wielu minigierek nawiązujących do fabuły kinowego obrazu.

www.codemasters.com/dirtydancing

Lara Croft x 5

Eidos pstryka fotkę wszystkim „pannom Croft"



Z okazji premiery gry Tomb Raider: Anniversary koncern Eidos zaprosił wszystkie modelki, które mają w swojej karierze epizod bycia „oficjalną twarzą Lary Croft" na sesję fotograficzną. Ładne dziewczyny, nie ma co...

www.tombraider.com



colin mcrae™ DiRT

Lubisz kurzyć? Łap okazję! Colin McRae zabiera na przejażdżkę, w trakcie której pyłu, błocka i kłębów dymu będzie pod dostatkiem. Minister zdrowia ostrzega: zapnij pasy!

Nowa **samochodówka promowana nazwiskiem szkockiego mistrza kierownicy już na pierwszy rzut oka budzi entuzjazm.** To znak rozpoznawczy cyklu – efektowne menu, nowoczesna, nakręcająca muzyka w tle, miłe dla oka fonty, dynamiczny ekran ładowania (w DiRT pojawiają się na nim statystyki gracza, np. suma przejechanych kilometrów) – obecne w nim były właściwie od początku. Te gadżety są także tutaj, „coolerskie" jak jeszcze nigdy dotąd. Gdyby przyznawano nagrodę za najlepsze menu w samochodówce, DiRT zgarnąłby ją jednogłośnie. To pierwsze wrażenie powoduje, że łatwo można dojść do wniosku, że oto dostaliśmy do rąk kolejną udaną – a kto wie, czy nie najlepszą – część klasycznej już serii ścigałek. Tylko czy tak jest naprawdę?

Latający Szkot Colin McRae nie występuje już w WRC, a ostatnio zarabia głównie na różnych imprezach samochodowych organizowanych w USA, głównie takich, w których nazwie pojawia się słowo „extreme". Nie jest więc zaskoczeniem, że i najnowsza firmowana przez niego gra niewiele już ma wspólnego z pierwszymi Colinami. We wcześniejszych odsłonach cyklu brałeś udział w zawodach World Rally Championship (lub na nich wzorowanych) – były to więc rajdy na czas, których trasy wiodły wzdłuż leśnych, górskich i innych nieoznaczonych na mapie dróżek. Zwykle mocno się na nich kurzyło, ale w porównaniu z tym, co dzieje się w DiRT, były to czyściutkie zawody dla grzecznych kierowców. **Nowa część serii zabiera na najgorsze bezdroża** (choć nie tylko), a **w wielu przypadkach trzeba się zmierzyć nie tylko z uciekającym czasem, ale również z innymi kierowcami**, którzy znają niejedną brzydką sztuczkę.

DiRT stawia na różnorodność – w grze występuje aż dwanaście klas pojazdów (różnice między niektórymi będą jednak dla laika niewielkie) i kilka różnych rodzajów zawodów, począwszy od czasówek na zamkniętych torach, aż po wyścigi na otwartym, bardzo pofałdowanym terenie, gdzie każda nierówność może posłać samochód w zupełnie nieoczekiwanym kierunku. **Bogactwo wózków i tras jest tu na pewno mniejsze niż w siostrzanym cyklu ToCA Race Driver, ale filozofia obu serii** (ToCA i Colin) **stała się za sprawą DiRT podobna** – chodzi o to, by maksymalnie wykorzystać gotowy engine i dać graczom możliwość poznania różnych odmian sportów motorowych. Dla mnie – i pewnie dla wielu innych miłośników prędkości – jest to rozwiązanie bardzo dobre, ale jeśli szukasz w Colinie wyłącznie rajdów WRC lub podobnych i chciałbyś, by DiRT koncentrował się tylko na nich, możesz poczuć się zawiedziony.

Nie warto jednak oczekiwać od deweloperów, że pracując nad kolejnymi częściami swoich gier, będą tylko poprawiali oprawę graficzną i – w tym wypadku – realizm jazdy. Tak naprawdę nadszedł już czas, by seria firmowana przez Colina McRae zmieniła się – **różnice między CMR 4 i CMR 2005 były na tyle niewielkie, że potencjalny kolejny Colin mógłby mieć kłopoty z przyciągnięciem uwagi graczy.** Tymczasem trochę odwagi i świetny, elastyczny engine pozwoliły na stworzenie oryginalnej ścigałki, na którą powinien zwrócić

A tutaj schował się taki mały chochlik...



Jedź ostrożniej, literki w gazecie mi latają przed oczami!



Właśnie miałem wyprzedzić Roberta, a on tak nagle wypadł z toru...





Wbrew pozorom nie jestem pilotem oblatywaczem.



Właściciele myjni czekają na premierę DiRT-a i już liczą zyski...



Wygląda godnie, ale jeździ się tym nie najlepiej...

Colin PL



Foto: www.kuzaj.pl

Colin McRae: DiRT to obok Hospital Tycoon jedna z pierwszych gier, które Codemasters wprowadza na nasz rynek, korzystając z własnych kanałów dystrybucji, a nie ze wsparcia swojego dotychczasowego lokalnego partnera, firmy CD Projekt. Jak będzie w przyszłości, zobaczymy, na razie jednak zmiana ta nie jest dla polskich graczy zbyt korzystna – DiRT ukaże się co prawda w wersji zlokalizowanej, ale bez „znanych" głosów (CD Projekt planował „nagrać" Leszka Kuzaja lub Krzysztofa Hołowczyca), a na dodatek w cenie 139 złotych, czyli wyższej od tego, do czego przyzwyczaili nas lokalni dystrybutorzy.

uwagę każdy, kto zna radość wyprzedzenia rywala na ostatniej prostej czy wykręcenia czasu o kilka setnych sekundy lepszych niż przeciwnicy.

Dlaczego każdy? To zasługa nieźle wyważonego poziomu trudności – a raczej pięciu jego stopni, z których każdy modyfikuje w inny sposób umiejętności konkurentów oraz modele jazdy i uszkodzeń. Najniższy nosi nazwę Rookie (testowaliśmy wersję angielską, o polskiej czytaj w ramce Colin PL) i rzeczywiście jest on przeznaczony dla żółtodziobów – totalnych, w dosłownym znaczeniu tego słowa. Poziom kolejny, Clubman, stanowi już pewne wyzwanie, ale jeśli grałeś wcześniej w inne samochodówki, powinieneś zacząć zabawę przynajmniej od poziomu Amateur. Na nim DiRT przypomina świetną zręcznościówkę, dynamiczną jak Need For Speed, a przy tym – to zasługa wyboru aut i torów – dającą wrażenie, że jesteś profesjonalnym kierowcą, a nie jakimś młokosem ścigającym się na nielegalu po ulicach miast. Dwa **kolejne poziomy trudności – Pro Am i Pro – przeznaczone są już dla wyjadaczy, którzy chcą się natrudzić, zanim przejdą podstawowy tryb rozgrywki.**

> **Gdy kamera ustawiona jest w kokpicie nowy Colin wygląda jak transmisja na żywo.**

W DiRT nosi on nazwę Career. By go ukończyć, należy wdrapać się na szczyt piramidy podzielonej na 11 poziomów, tak zwanych Tierów. Najniższy oferuje 11 wyścigów, każdy kolejny – o jedną imprezę mniej. By otworzyć wyższy poziom, trzeba zdobyć odpowiednią liczbę punktów w niższym. Na początku można więc odpuścić niektóre zawody, bo pierwsze Tiery mają ich tyle, że łatwo przekroczyć wymagany do wejścia wyżej limit, nawet przyjeżdżając na trzecim czy czwartym miejscu. Później jednak **liczy się już każdy wywalczony na trasie punkcik i... każde euro.**

Gotówka ważna jest dlatego, że podczas imprez zdobywa się również pieniądze, właśnie w tej walucie, a wydaje się je na nowe auta. Zakup taki jest niezbędny przed częścią zawodów, bowiem do udziału w niektórych z nich dopuszczani są tylko kierowcy siedzący za kółkiem pojazdu odpowiedniego rodzaju. W ten sposób **gra dość umiejętnie kontroluje twoją drogę na sam szczyt** – najwyższy Tier składa się tylko z jednego wyścigu, wielkiej imprezy sponsorowanej przez firmę Tag Hauer (mocno eksponowaną w całej produkcji), w ramach której zostanie wyłoniony mistrz mistrzów, a dojść do niej może tylko ktoś, kto już niejedną kraksę na bezdrożach DiRT-a przeżył. Każdy Tier rzeczywiście wymaga nieco większych umiejętności, trasy stają się coraz trudniejsze, a margines błędu maleje w bardzo szybkim tempie – na Tier 1 można nawet kilka razy wypaść z trasy i wciąż finiszować na pierwszym miejscu, już na Tier 3 jest to raczej niemożliwe.



Zawsze wiedziałem, że moim powołaniem są kręgle...

Jeśli chcesz grać w single (o multi piszemy w ramce), **poza karierą DiRT oferuje jeszcze dwa tryby: Championships i Rally World.** Ten pierwszy, Mistrzostwa, to seria zawodów zbliżonych w konstrukcji do typowych rajdów WRC – składają się one



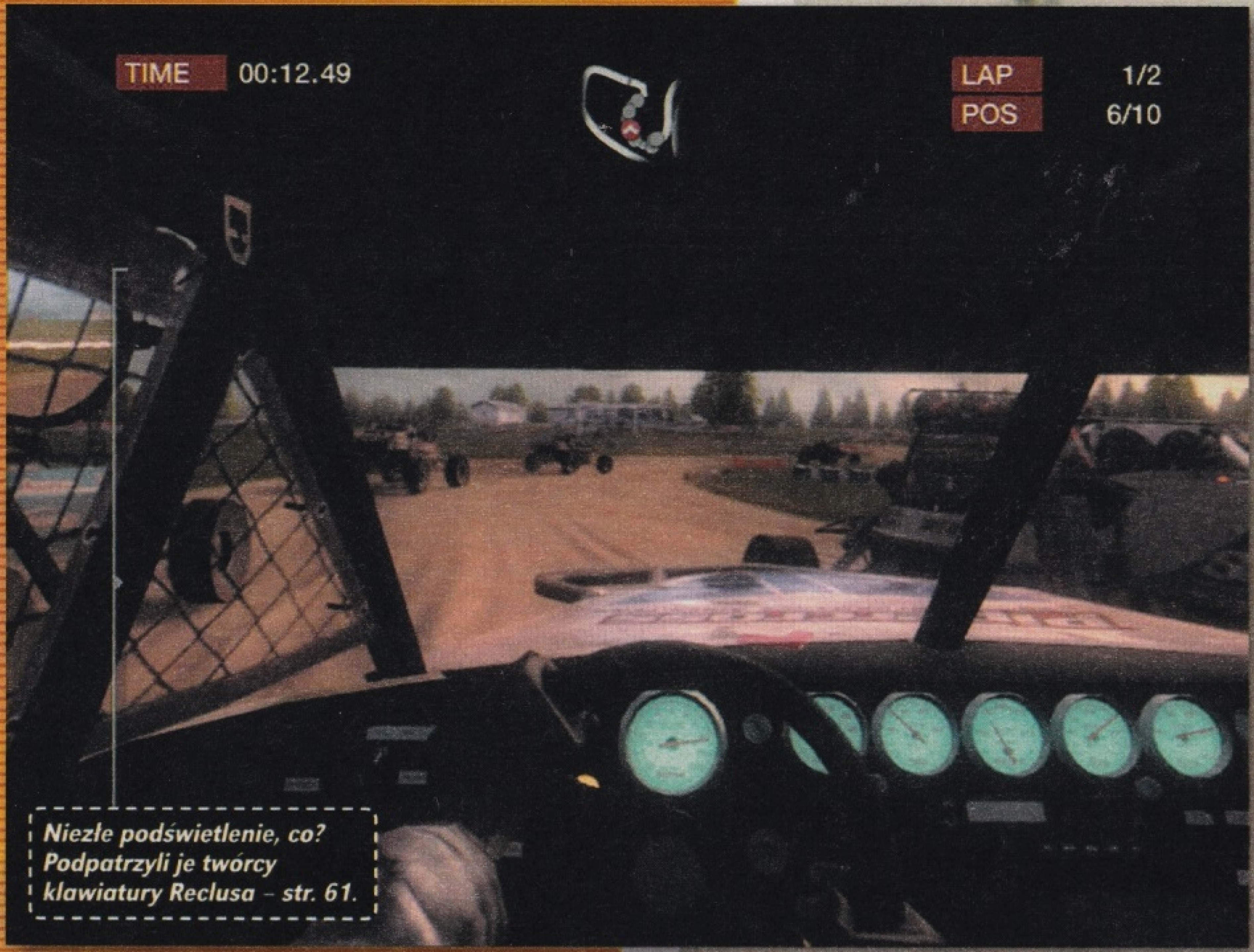
Fruwający kamaz – tego nie widzi się co dzień.



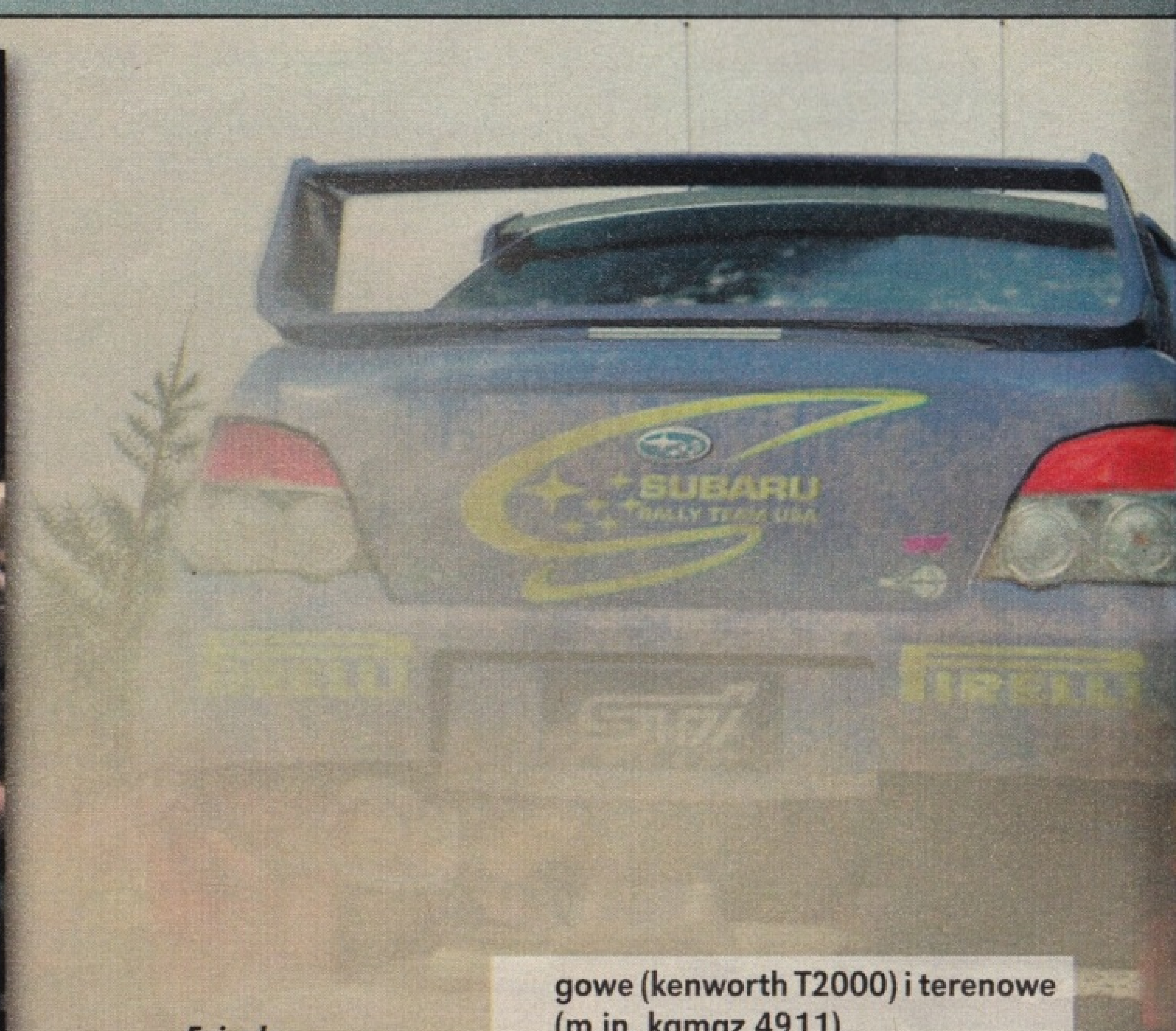
Chyba znalazłem idealny tor jazdy – wszyscy podążają dokładnie za mną.



Miałem dojechać pierwszy, ale nikt nie mówił, że w jednym kawałku...



Niezłe podświetlenie, co? Podpatrzyli je twórcy klawiatury Reclusa – str. 61.



Fuj, ale nasmrodziłeś!

z kilku czasówek, punkty zdobyte na końcu każdej sumują się, by wyłonić ostatecznego zwycięzcę całości. Rajdowy Świat to nic innego jak dowolny wyścig, który każdy z graczy może sobie skonfigurować według własnego uznania – jedyne ograniczenie jest takie, że można tu korzystać wyłącznie z tras i samochodów już odblokowanych w jednym z pozostałych trybów.

Skoro już o nich mowa, warto napisać, gdzie i czym jeździsz. Imprezy sportowe rozgrywają się w kilku punktach naszego globu, wszystkie na trasach zainspirowanych autentycznymi rajdowymi lokacjami. DiRT, czyli BrÓD, pojawia się w tytule nie przez przypadek – większość dróg i poboczy jest tutaj błotnisto-piaszczysto-żwirowata, a jedynym wyjątkiem są asfaltowe jezdnie w świetnych, bardzo szybkich odcinkach specjalnych a la WRC. Konsekwencją tego faktu jest to, że **nie ma w grze oblodzonych tras ograniczonych zaspami śniegu, są natomiast niemal pustynne bezdroża** w Australii i USA (w tym słynny Pikes Peak International, reklamowany przez twórców niemal od początku prac nad produkcją), żwirowo-asfaltowe Rally Crossy we Francji, Niemczech i Anglii oraz asfaltowe zawijasy w Japonii. Rodzaje wyścigów to m.in. Hill Climb (jazda na szczyt wzgórza maksymalnie zakręconą trasą), popularne w Ameryce CORR (Championship Off-Road Racing), tradycyjne Rally oraz oryginalne Crossover, gdzie dwóch kierowców rywalizuje ze sobą, jadąc na oddzielnych, ale idących tuż obok siebie torach.



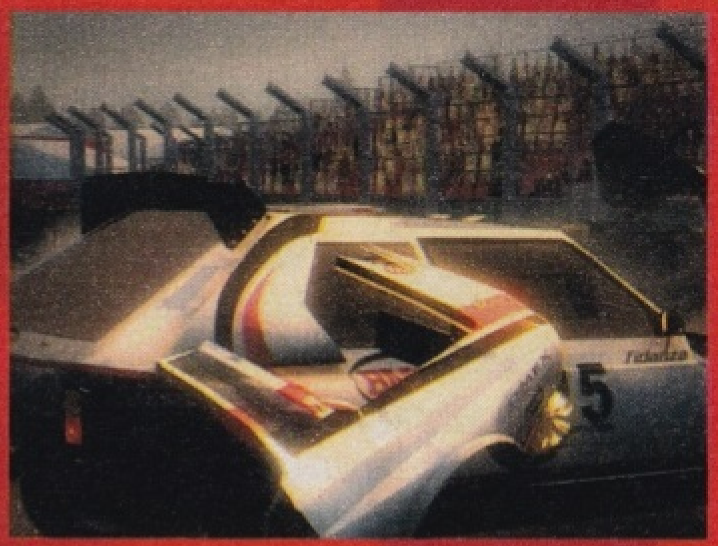
Jak tu wykręcić lepszy czas, kiedy trzeba się zatrzymać, by zapłacić za autostradę...



Dostawcy latarek przybyli – studenci z ObsCure II mają się z czego cieszyć...

Na trzynaście klas samochodów składa się 46 różnych pojazdów (do tego dochodzą jeszcze 182 różne kalkomanie/malowania), **począwszy od małych, skocznych terenówek typu buggy, przez stare auta rajdowe z napędem na tylną oś** (m.in. fiat abarth, lancia stratos i renault 5 maxi turbo), klasyczne współczesne rajdówki (m.in. subaru impreza WRX-RA STI II), aerodynamiczne fury z napędem na cztery koła (fiat grande punto super 2000, mitsubishi lancer evolution IX), aż po wielkie ciężarówki drogowe (kenworth T2000) i terenowe (m.in. kamaz 4911).







DiSTRUCTION

Jednym z bardziej efektownych elementów gry jest model uszkodzeń, bardzo – z braku lepszego słowa – „brutalny". Gra symuluje zachowanie poszczególnych części składowych samochodu także w trakcie wypadków, w efekcie podczas stłuczki auto gubi części lub rozpada się w widowiskowy i realistyczny sposób. A jako że obrazy mówią głośniej niż słowa – spójrz w górę...

Trudno mieć większe zastrzeżenia do tego, jak każda z klas zachowuje się podczas jazdy, niestety z jednym wyjątkiem. Tzw. Big Rigs, czyli wspomniane już drogowe ciężarówki, pozbawione są właściwego ciężaru i w efekcie prowadzą się tak lekko jak inne, dużo mniejsze samochody, a przy tym koszmarnie ślizgają się po trasie. W pewnym sensie dotyczy to całego modelu jazdy, ale o ile w przypadku większości klas to bardziej niejasne przeczucie, że coś jest nie tak, niż absolutna pewność, przy Big Rigs problem jest naprawdę poważny. Na tyle duży, że zasługuje na poprawkę w postaci łatki – i mam nadzieję, że taka wkrótce się pojawi. Ten brak realizmu może dziwić – z osiemnastokołowym wyzwaniem programiści z Codemasters poradzili sobie świetnie już w ToCA Race Driver 2, jeszcze lepiej wyszło to w kolejnej części, więc tym bardziej powinno udać się w produkcji korzystającej z next-genowego, nowoczesnego silnika Neon, który napędza grę DiRT.

I to dosłownie – **engine ten odpowiada zarówno za wysoką jakość oprawy graficznej, jak i za model jazdy oraz wszystkie obliczenia fizyki**, i myślę, że bez niego DiRT nie robiłby wrażenia nawet w połowie tak dobrego. Nowy Colin, szczególnie wtedy, gdy kamera ustawiona jest w kokpicie, wygląda momentami jak autentyczna transmisja na żywo z jakichś samochodowych wyścigów – zarówno otoczenie, jak i modele aut są bardzo szczegółowe, a jednocześnie całkowicie interaktywne.

Podczas jazdy podwozie wózków jest dynamiczne, każde koło oddzielnie reaguje na nierówności, pracuje także



Cholerny blacharz – przecież mówiłem: spoiler zamontuj z tyłu!



Patrzcie dzieci, to jest samochód...



Dosyć tego kurzenia – kończymy recenzję!

karoseria, szczególnie lekko zdeformowana po kilku stłuczkach. DiRT „kupił mnie" podczas jednego z pierwszych wyścigów w Monte Di Li Conchi, kiedy to wpadłem na prosty pasterski płotek i odczułem (po zachowaniu auta i wibracjach pada) każdy z wbitych w ziemię słupków uderzających w brykę. Uczciwie muszę dodać, że kilka razy zdarzyło mi się zaobserwować kiksy modelu fizyki – zwykle polegające na tym, że przy kilku kraksach auto jak gdyby traciło na wadze i było odrzucane zbyt gwałtownie – ale ma to miejsce co najwyżej raz na trzydzieści czy czterdzieści wyścigów.

Trzymając w rękach takie cudo jak Neon, programiści pokusili się o kilka smaczków nawet nie tyle efektownych, co efekciarskich – np. dynamiczne najazdy kamery na auto stojące na linii startu – ale o ile np. w serii ToCA byłoby to trochę nie na miejscu, to do nowego Colina pasuje jak najbardziej. Całkowicie obłędne są powtórki – na większości tras twórcy wypatrzyli miejsca, w których warto ustawić kamerę, by replay wyglądał szczególnie dobrze, choć niestety powraca znany także z wcześniejszych części efekt lekkiego ślizgania się aut widzianych z zewnątrz.

Takich drobnych niedoróbek oprawa DiRT ma jeszcze trochę (np. zbyt mocny efekt odbicia obrazu przez mokry asfalt), ale zasadniczo nie zmienia to wysokiej oceny grafiki – fantastico! Podobnie zresztą jest z dźwiękiem. **Programiści z Codemasters znani są z dbałości o realistycznie brzmiące odgłosy silników, dzwonów i innych samochodowych hałasów, doświadczenia z serii ToCA wykorzystali również tutaj.** Trzeba pochwalić także soundtrack, na który składa się nadająca tempo, nakręcająca do szybkiej jazdy nowoczesna muzyka elektroniczna oraz towarzyszące graczom gadki Travisa Pastrany, na co dzień słynnego kierowcy, a tu przewodnika po menu gry, który zachęca do dalszych wyścigów i pociesza, gdy coś pójdzie nie tak. Widać każdy musi dorobić, nawet gwiazdy czterech kółek.

BrÓD pojawia się w tytule nie przez przypadek – większość dróg jest błotnisto-piaszczysta.

Jeśli sądziłeś, że nowy Colin będzie odpicowaną graficznie wersji starej gry, prostą kontynuacją CMR 2005, DiRT zupełnie cię zaskoczy. To praktycznie zupełnie świeży tytuł, którego z poprzednikami łączy głównie wysoka grywalność. Ma kilka niewielkich wad, ale jeśli tylko sprostasz wymaganiom sprzętowym, i lubisz samochodówki, nie powinieneś się długo zastanawiać – to jedna z bardziej oryginalnych i udanych produkcji w tym gatunku.

Autor: Foch77

Multi-bezdroża

Colin McRae: DiRT oferuje oczywiście tryb multiplayer, który umożliwia wspólną jazdę graczom połączonym za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej. Tryb ten trudno jednak uznać za udany – zamiast bezpośredniej rywalizacji na torze wirtualni kierowcy jadą po tej samej trasie, starając się wykręcić jak najlepszy czas. Lipa!



Neonówki są teraz modne wśród fanów tuningu...

Colin McRae: DiRT

Producent: Codemasters
Dystrybutor PL: Codemasters
http://www.codemasters.com/dirt/

cena 139,90
Multiplayer: tak
Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 3 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB (GeForce 6800/Radeon X 1300), Windows XP

(+) nie było tak zróżnicowanej ścigałki o „brudnych" wyścigach • wybór aut i tras • engine Neon • na klawiaturze też gra się dobrze

(–) rzadkie – ale są – kiksy modelu fizyki • jazda ciężarówkami po szosie pozbawiona „wagi" • wersja PL bez znanych głosów • lipne multi

Oryginalna i naprawdę „nowa" część uznanej serii samochodówek. Lepiej już teraz wykup abonament w myjni.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 6-
DŹWIĘK 5
OCENA 5-

NCsoft przynajmniej dwa razy udowodnił już, że jest firmą, na którą warto liczyć. A za trzecim razem...



Dungeon Runners



Widzę zielone ludziki!

Południowokoreańskie studio ma na swoim koncie takie online'ówki jak Guild Wars i Lineage. Najnowsze dzieło NCsoft także należy do tej rodziny, ale znacząco się różni: jest zupełnie darmowe! Aby pobawić się z Dungeon Runners, trzeba ściągnąć 420 MB instalki i aktywować konto PlayNC. Potem kolejne 400 MB danych, i wreszcie, po kilku godzinach, można zanurzyć się w świecie gry.

Do wyboru są zaledwie trzy klasy: wojownik, mag oraz ranger, ale to i tak większa swoboda niż w przypadku ras, gdzie różnorodności nie ma wcale. Możesz mieć tylko jedną postać na koncie, ale tych da się stworzyć wiele. Świat w DR jest zamknięty tak jak w Guild Wars: gracze spotykają się jedynie w miastach, mogą też robić razem misje, formując drużynę. Trzeba od razu zaznaczyć, że Dungeon Runners najbliżej do klasyków w rodzaju Diablo. Poruszanie odbywa się za pomocą klawiszy WSAD lub myszki. Życie toczy się tu od jednego potwora do drugiego, aż do czasu, gdy któryś okaże się nazbyt wypakowany. Nie oznacza to jednak, że w takim wypadku zajrzysz w oczy śmierci – przeniesiesz się jedynie na cmentarz w Townston, skąd ponownie możesz ruszyć do boju.

Ponieważ akcja toczy się cały czas w lochach, katakumbach i innych piwnicach, **otoczenie bywa mocno monotonne.** Aby trochę urozmaicić rozgrywkę, produkcję wyposażono w losowy generator, który – za każdym razem, gdy wchodzisz w insta – skręca kiszki labiryntu w inny wzorek. Mimo to świat DR jest po prostu ubogi: w pierwszej chwili oczy uciekają w tył głowy i trzeba sobie często powtarzać: „Ta gra jest za darmo, ta gra jest za darmo, stary!".

> **Trzeba sobie często powtarzać: „Ta gra jest za darmo, ta gra jest za darmo, stary!".**

Umiejętności nie są przypisane do klas, co oznacza, że wojownik może rzucać fireballe, a mag założyć ciężką zbroję płytową i punktować wrogów młotem. Jeśli masz kasę, kupujesz skille z listy dowolnej ze specjalności. Do wyboru, do koloru. W grze nie ma PvP, a bohater może osiągnąć maksymalnie 100. poziom. Dodatkowe efekty to np. kamera wypadająca poza lokację (polecam piękne szare bryły geometryczne w innym wymiarze). Brakuje tu wielu, wielu rozwiązań, które urozmaicają zabawę, np. przedmioty nie zużywają się, nie można ich też łączyć.

Co do itemów, jeszcze jedna ważna rzecz. Można je oczywiście kupować w miastach albo zdobywać w walce. Ten drugi sposób jest lepszy, ale **naprawdę mocne elementy ekwipunku mają malutki, czerwony napis: „membership only".** Oznacza to, że jeśli masz tylko konto darmowe, możesz sobie super-hipermega-wypaśną broń tylko pooglądać. Oprócz przedmiotów elite, płacący za zabawę mają i inne udogodnienia. W razie kolejki na serwerze przysługuje im pierwszeństwo. Poza tym etapy, które freeki przechodzą w piętnaście minut, dla membersów są o wiele większe – powalczą z godzinę lub dłużej, zdobędą więcej doświadczenia itd. **Aby dołączyć do elity, wystarczy jedynie 4,99 dolara na miesiąc. Nie jest to jakaś powalająca kwota, ale czy warto?**

Prawdę powiedziawszy, chyba nie. Darmowy jest również o niebo lepszy Silkroad Online. Mamy jeszcze Entropia Universe czy Anarchy Online Classic. Osobiście duże nadzieje wiążę też z Mythosem, który pojawi się na świecie za sprawą Flagship Studios. Pozwólmy więc Dungeon Runners spocząć na dnie, obok Titanica. Dobranoc.



Nowa drużyna pierścienia. Brakuje kilku osób.

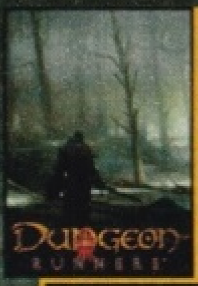


To zaklęcie jest bardzo prądożercze.



Hmm... Naszła mnie właśnie ochota na lody waniliowe!

Autor: Herr Odyn



Dungeon Runners

Producent:	Dystrybutor PL:
NCsoft	brak – Internet

http://www.dungeonrunners.com/

cena gratis

Multiplayer: wyłącznie

Gatunek: MMORPG

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000/XP

(+) za darmo • zbudowana ze standardowych elementów, ale jakoś to wszystko działa • dla zwolenników czystej rąbaniny

(–) aby naprawdę cieszyć się grą, trzeba wykupić abonament • bugi grafiki • jedynie trzy klasy i jedna rasa • standardowe questy: idź i zabij

Jeśli się wciągniesz, brak abonamentu będzie ci doskwierał. Te 5 dolarów miesięcznie to jednak i tak za dużo jak za tę grę.

GRYWALNOŚĆ 3-

GRAFIKA 3

DŹWIĘK 3

OCENA 3-



DAWN OF MAGIC
+ Długo oczekiwana gra cRPG, w której główną bronią jest magia,
+ nauka odpowiednich czarów wpływa na wygląd bohatera,
+ dobro lub zło - sam decydujesz po której stronie staniesz,
+ niespotykana do tej pory ilość questów i zadań pobocznych,
+ dopracowana grafika i wciągająca fabuła,
+ rozbudowany system gry wieloosobowej,
+ polska wersja językowa.
„Nadszedł godny następca Diablo! Dużo magii, wartka akcja i rozwinięta fabuła. No i tryb gry online. Czego chcieć więcej od dobrego cRPG?"
www.gry.wp.pl
Już w sklepach!
PARTNERZY MEDIALNI
HTTP://DOM.DEEPSILVER.COM
16+
www.pegi.info
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY
CENEGA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
DEEP SILVER
SKY FALLEN

Wojna na duże śnieżki.

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

Na oficjalnej stronie gry wciąż widnieje napis „Xbox only". A guzik, teraz ty też możesz pograć!



Dawniej, gdy obraz śnieżył, oznaczało to awarię. Dziś: boską grafikę.

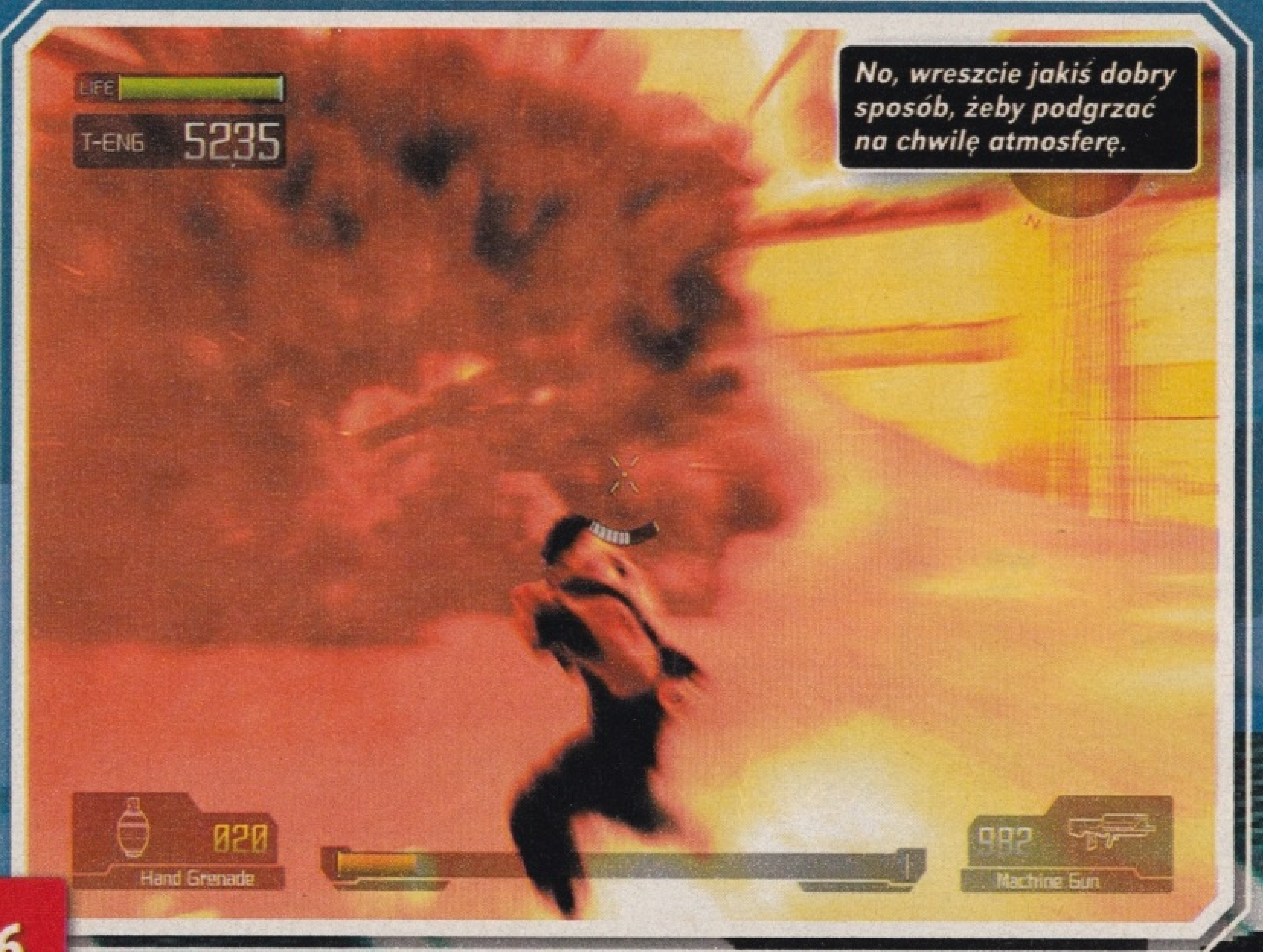

No co? Nie ma żartów – ptasia grypa może czaić się wszędzie!

Uwierz, są powody do mruczenia. Lost Planet pojawił się tak nagle, że nawet nie starczyło czasu, by się nacieszyć samym oczekiwaniem na niego. Ledwo co ukazała się w sieci informacja, że ta „przeznaczona tylko na konsolę Microsoftu" gra trafi również na PC, a już wylądowała na moim dysku twardym. Czasu na napisanie recenzji miałem niewiele, więc czym prędzej zaktualizowałem co trzeba przez Steam (niestety trwa to trochę...) i w końcu drżącymi dłońmi kliknąłem „play game".

Zacząłem grać... I grałem, grałem, grałem... Ludzie chodzili w tę i we w tę, ktoś tam machał ręką, z czegoś się śmiał, ale nie zwracałem na nic uwagi aż do momentu, gdy się okazało, że pozostałem w redakcji sam. Wszędzie pogaszone światła, a portier powoli szykował się do snu. **Hmm, gdzie się podziało kilka godzin z mojego życia?!**

Wszystko wskazuje na to, że świat stracił ze mną kontakt wtedy, gdy z wypiekami na twarzy i dziką satysfakcją w oku przemierzałem monstrualne zaspy śnieżne i zestrzeliwałem kolejne gigantyczne robale. Sam do końca nie wiem, jak to się stało – **gdyby tak rozbić Lost Planet na czynniki pierwsze, byłby to standardowy i mało urozmaicony shooter.** Ot, biegniesz przed siebie, strzelasz we wszystko, co zmienia kolor kursora na czerwony – i tak od etapu do etapu. Mimo to **gra Capcomu to jedna z najefektowniejszych i najprzyjemniejszych zręcznościówek**, w jakie można dziś zagrać na PC.

Można powiedzieć, że **za sprawą tego tytułu ziściły się wreszcie marzenia twórców gier sprzed kilkunastu lat – powstał prawdziwy interaktywny film.** Podczas zabawy przez cały czas miałem wrażenie, jakbym uczestniczył w rewelacyjnym, szalenie efektownym kinie akcji. Coś jak pierwsza scena z jakiegoś Jamesa Bonda, tylko dużo bardziej dynamiczna i naprawdę trzymająca w napięciu – w końcu przed ekranem monitora nigdy nie możesz mieć pewności, że bohater przeżyje...



No, wreszcie jakiś dobry sposób, żeby podgrzać na chwilę atmosferę.

O fabule napisaliśmy sporo miesiąc temu w zapowiedzi, jeśli jednak nie chce ci się sięgać na półkę, trzy słowa przypomnienia. Akcja gry toczy się na planecie E.D.N. III – to oczywiste nawiązanie do raju jest nieco chybione, gdyż miejsce to mogłoby być ziemią obiecaną chyba tylko dla pingwinów lub niedźwiedzi polarnych. **Wszystko pokryte jest grubą, mniej więcej metrową warstwą śniegu**, zaś twój bohater, Wayne, wciąż traci energię, którą systematycznie musi uzupełniać. Widać i jemu klimat nie służy.

To oczywiście tylko fragment historii, jednak szkoda cennego miejsca w Clicku, by się w nią wgłębiać. Fabuła jest całkowicie durna i nijak nie trzyma się kupy. Ważne, że **jest tu piękna kobieta, zdrada, milczący maczo skrywający tajemnicę – a wszystkie postacie mają skośne oczy.**

Lost Planet jest bardzo japońską grą, co objawia się niemal na każdym kroku. Ponury i skryty bohater z czarną grzywką nachodzącą na oczy, maszyny kroczące (naprawdę nie wiem, czemu skośnoocy są tak zafascynowani mechami – całkowicie bezsensownymi urządzeniami, które w prawdziwej bitwie nie miałyby żadnej racji bytu) – **jest tu wszystko to, za co niejeden obywatel Japonii oddałby kwitnącą wiśnię z ogródka.**

Na szczęście nawet ludzie, którzy nie znoszą takiej stylistyki, a na dźwięk słowa „manga" sięgają po topór, też mogą się przednio przy grze bawić. **LP oferuje bowiem na tyle uniwersalną rozrywkę, że każdy może się w niej odnaleźć**, a oczy bohaterów, choć skośne, nie są nienaturalnie wielkie. W ostateczności scenki przerywnikowe można przecież wyłączyć, do przejścia kolejnych poziomów nie są zupełnie potrzebne.

Tak naprawdę nie ma potrzeby, by jakoś szczególnie angażować tu szare komórki. Zdecydowanie lepiej dać im wolne – niech się wyśpią – a przez ten czas pozwolić specjalistom z Capcomu dostarczyć reszcie ciała godziwej rozrywki. Zabawa polega tu tylko na podążaniu ścieżką ustaloną przez twórców. Na szczęście nie jest ona wąska, dlatego **nie odczuwamy wrażenia zamknięcia – przeciwnie, świat gry wydaje się ogromny, zaś poszcze-**





Ta kulka z przodu to nie przerośnięta śnieżynka, tylko rozwścieczony Akrid.

Ja chcę upgrade!

Niestety duża część graczy nie będzie miała możliwości zapoznać się z Lost Planet z dość prozaicznej przyczyny, mianowicie wymagań sprzętowych. Odpaliłem grę na GeForce 7900GS w wysokich detalach. Nawet się uruchomiła, liczba klatek na sekundę co prawda oscylowała wokół 20, ale dla tak ładnej grafiki byłem się w stanie poświęcić. Tymczasem po przejściu kilku kroków... zonk. Pojawił się komunikat, że mój komputer nie jest w stanie sprostać poziomowi detali, jaki ustawiłem. Zostałem uprzejmie poproszony, bym przeszedł do menu i nie szalał zanadto, bo inaczej nie pogram. Więc ze spuszczoną głową zmieniłem większość opcji na „low" – ale gra i tak wyglądała obłędnie.


Architektura na E.D.N. III przypomina trochę nasze osiedla, co?


I co? Jak się teraz wytłumaczysz, że kiedyś wyrywałeś muchom skrzydełka?

gólne lokacje są duże. W pewnym momencie np. nie wiedziałem, co mam zrobić – przede mną przepaść, a nade mną lita skała, na którą nie sposób się wdrapać. Na szczęście obok stał mech – wystarczyło do niego wsiąść i podskoczyć tak wysoko, by dostać się na dużo wyższą półkę – za którą, jak się zdawało, powinien być koniec planszy. Nie tutaj.

Pierwsze wrażenie nie jest jednak aż tak superhuraoptymistyczne. Bardzo dużo w tej grze śniegu, który może i wygląda świetnie, budzi także ślinotok u każdego amatora snowboardu, ale przede wszystkim zasłania ekran. **Gdy trafisz na śnieżycę, w której na dodatek musisz walczyć z tłumem wrogów, nic nie widzisz, strzelasz na oślep i ogólnie czujesz się niepewnie.** Podejrzewałem nawet, że taki zabieg ma na celu przyspieszenie działania gry – w końcu im mniej na ekranie widać, tym mniej pracy musi wykonać procesor. Ależ ze mnie człowiek małej wiary...

Przez całą grę miałem wrażenie, jakbym uczestniczył w rewelacyjnym, szalenie efektownym kinie akcji.

Na kolejnych poziomach wszystko się wyjaśniło – **engine Lost Planet jest obłędny, potrafi wyświetlić grafikę, dzięki której z dumą można spoglądać na swojego PeCeta i napisać markerem na obudowie „next-gen".** Liczba przeciwników kłębiących się naraz na ekranie idzie czasem w dziesiątki – a każdy jest znakomicie animowany, kolorowy, ruchliwy i bardzo szczegółowo odwzorowany. Czy strzelasz z shotguna, czy z gatlinga, masz wrażenie, że siejesz ogromne spustoszenie – monitor zalewany jest przez wielkie, piękne wybuchy rozpadających się wrogów, wzbijające się tumany śniegu i małe lawiny. Nie przypominam sobie, kiedy ostatnio rozwałka sprawiała mi taką radość.

Efekt nie byłby tak dobry, gdyby nie rewelacyjni przeciwnicy. Walczysz głównie z Akrid – rasą Obcych, ale gdzieniegdzie pojawiają się również inni wrogowie – choćby ludzie (śnieżni piraci). Wszystko to jednak w pewnym stopniu mięso armatnie i preludium do prawdziwie trudnych starć z bossami. PeCetowe gry rzadko kiedy mają taką ich obfitość – tu właściwie na co drugim poziomie pojawia się wielka, potężna kreatura, z którą trzeba walczyć czy to okazując cierpliwość, czy fortelem. Plansze, na których się z nimi zmierzysz, są specjalnie do tego przygotowane – właściwie zawsze znajdziesz gdzieś małą kryjówkę, umiejętnie umieszczone wyrzutnie rakiet czy możliwość przejęcia sterów mecha. I super – dzięki temu walka jest bardziej wyrównana i maksymalnie emocjonująca.

Aby jednak nie było tak różowo, małego kolca muszę w Lost Planet wbić (jest nim minus przy ocenie końcowej – widzisz, że jest prawie zaostrzony z jednej strony?). **Gra ma zasadniczą i najważniejszą wadę: można ją skończyć w kilka godzin** – na wyższym poziomie trudności przeciętnemu graczowi nie powinna ich zająć dłużej niż 10. To oczywiście nie jest mało – poza tym jest jeszcze multi, na X360 bardzo popularny – ale jak się ma tak dobry tytuł, chciałoby się, aby cieszył oczy i serce jak najdłużej.

Na koniec jedna dobra nowina: Capcom, do tej pory mało obecny w Polsce, najwyraźniej znalazł solidnego partnera. CD Projekt ma wydać u nas Lost Planet w cenie niecałych 100 złotych!

Autor: Teut



Lost Planet: Extreme Condition

Producent:	Dystrybutor PL:
Capcom	CD Projekt

http://www.lostplanet-thegame.com/

cena 99,00

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika GeForce 6600 (i lepsze), Windows XP/Vista

(+) bam, bam, łubudu, trach! • śnieg! • i w ogóle grafa • mechy • przeciwnicy • pukawki • czego chcieć więcej?!

(−) chciałoby się grać dłużej • spore wymagania sprzętowe • całkowicie liniowa – ale kogo to obchodzi?

Porywająca jak gwałtowna lawina śnieżna w Alpach. Capcomie – wydawaj więcej swoich tytułów na PC!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 5-

Dechą w pingwina!

SURF'S UP™
NA FALI



Wiesz, że to pingwiny wymyśliły surfowanie? I ponoć naprawdę wymiatają w tym sporcie...

Tyle przynajmniej można wywnioskować z tego, co widać w kinach oraz na ekranach PeCetów. **Na Fali: Surf's Up to oczywiście gierka powstała przy okazji premiery filmu animowanego**, który będzie wyświetlany w polskich kinach od 10 sierpnia. Dystrybutor najwyraźniej zadecydował, że lepiej wystartować z tym tytułem akurat po tym, jak już Shrek zejdzie na dobre z ekranów.

O relacjach „Na Fali" ze „Shrekiem Trzecim" świadczy najlepiej to, że na niecałe dwa miesiące przed premierą nie było jeszcze wiadomo, kto użyczy głosu bohaterom animacji, gdyż ekipa zajmująca się spolszczeniem była zbyt zajęta zielonym ogrem, by zacząć myśleć o biało-czarnych pingwinach. Tak czy inaczej, jednego możemy być prawie pewni: **aktorów znanych z wielkiego ekranu usłyszymy również z przymonitorowych głośników.**

Z wydaniem gry łączy się niestety jedna bardzo niemiła informacja. **Na Fali będzie w Polsce droższa niż na Zachodzie!** Nie pamiętam, kiedy ostatnio mieliśmy taką sytuację, ale to fakt – w USA produkcję Ubisoftu można kupić za 20$, jak każdą budżetówkę. W Polsce zaś, by cieszyć się szaleństwami na desce, trzeba wysupłać aż osiem dych! Nie chcę być tu za dużym pesymistą, ale coś nie wydaje mi się, żeby gracze z wywieszonymi językami pędzili do sklepów na zakupy...

Tym bardziej że gra nie jest warta tak dużych pieniędzy. Przy czym, co istotne, **nie mogę powiedzieć, żebym się podczas zabawy nudził czy szczególnie na coś narzekał.** Problem polega raczej na tym, że dostałem tę grę około 10 rano, a o 14 zacząłem pisać recenzję. Ta rozpiętość czasowa wzięła się jednak z tego, że w międzyczasie zjadłem śniadanie i pogawędziłem o kilku sprawach z Naczelnikiem (ech, te poranne rozmowy o Maryni, jej częściach składowych i związanych z nimi mechanizmach rozgrywki). Samo przejście gry nie zajęło mi więcej niż 3 godziny.

Na Fali najbardziej chyba przypomina cykl gier z Tonym Hawkiem, ale jest duuużo krótsza...

Ten tytuł jest zwyczajnie za łatwy. Praktycznie każdą trasę, a nie ma ich tu za wiele, trzeba przejechać maksymalnie dwa razy, żeby wykonać wszystkie zadania i zebrać znajdźki odblokowujące kolejne lokacje. Liczba etapów także nie poraża, choć **zróżnicowanie jest spore: lodowiec, plaża czy wulkan to całkiem przyjemne miejsca do surfowania.**

Na Fali najbardziej chyba przypomina cykl z Tonym Hawkiem, ale jeśli dużo czasu spędziłeś przy American Wasteland czy Pro Skater, będziesz musiał przyzwyczaić się do zupełnie innego – nieco łatwiejszego – trybu sterowania. Oraz oczywiście znacznie mniejszej wolności, gdyż **w grze nie ma mowy o swobodnym pływaniu.** Zaczynasz z wysoką falą po lewej lub prawej stronie i prujesz ciągle aż do mety, po drodze mijając bramki, łapiąc bonusy (odblokowujące dodatkowe opcje lub zwiększające mnożnik punktów) i wykonując akrobacje. Tyle w trybie mistrzostw – poza tym jest dostępny jeszcze jeden, w którym zjeżdżasz z góry na czas. Nie ma o czym pisać, bo dostępne są tylko trzy trasy. Równie ubogo prezentuje się multi – ale przynajmniej jakiś jest, co zawsze można zaliczyć na plus.

Niestety Surf's Up nie jest ideałem pod względem technicznym. Jak na tak prostą produkcję, dość duży problem sprawia zmuszenie pada do poprawnego działania – mnie się to nie udało i grałem na klawiaturze. **Niewiele dobrego można też napisać o oprawie graficznej**, która wygląda, jakby była skonwertowana z PS2 (co jest możliwe, bo Na Fali wyszła też i na tę konsolę). Trochę za dużo tu ciemnych szarości, jak na grę przede wszystkim dla dzieciaków. Shrek jest fajniejszy.

Autor: Che

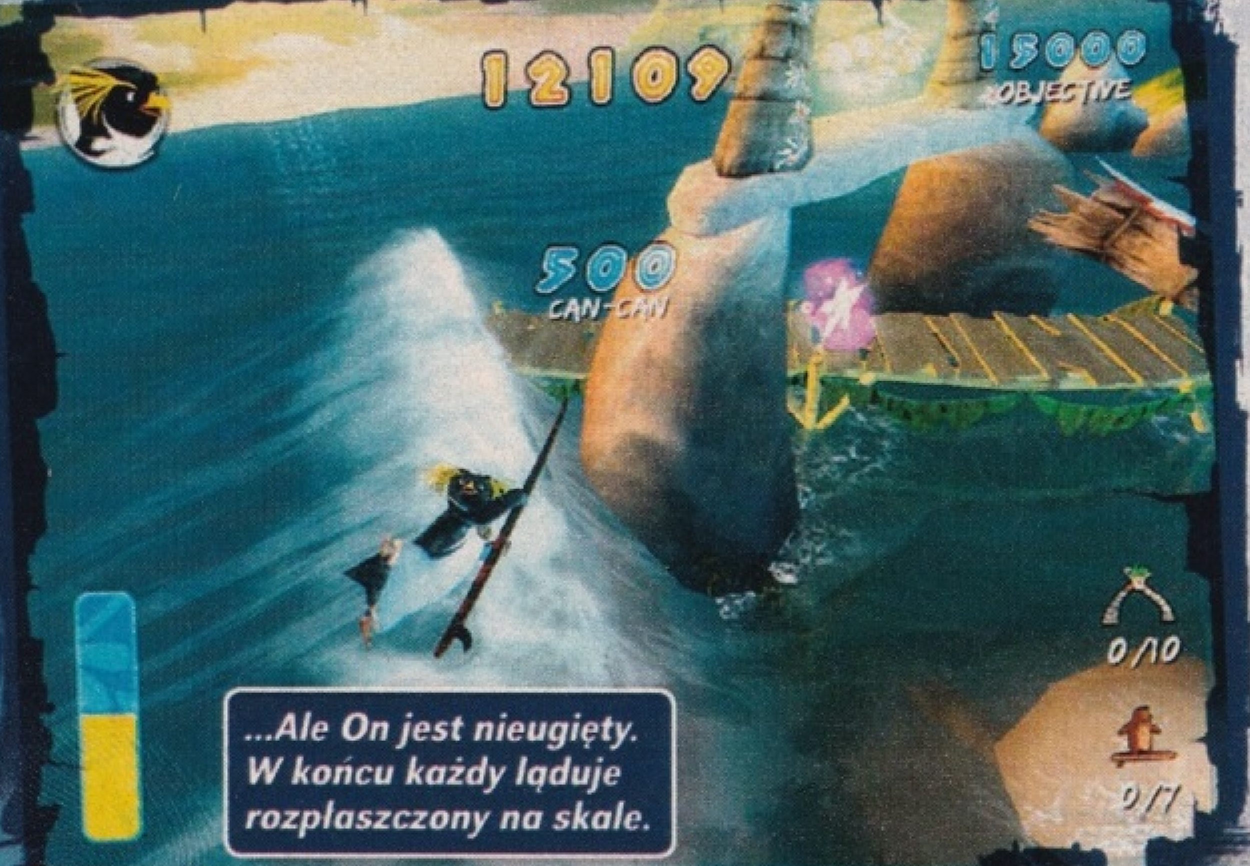
Widzisz ten figlarny błysk w oku? Tak, tak – przebranie nikogo nie oszuka. To Naczelnik!



Redakcja Clicka robi wszystko, żeby przypodobać się Szefowi...



...Dosłownie stajemy na głowie i stroszymy piórka...



...Ale On jest nieugięty. W końcu każdy ląduje rozpłaszczony na skale.



Na Fali: Surf's Up

Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft	Cenega

http://www.surfsupgame.com/

cena 79,90

Multiplayer: tak

Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 2 GHz, 128 MB RAM, grafika 512 MB, Windows XP/Vista

(+) w sumie nietrudne sterowanie • całkiem duża liczba trików • nie gra się źle...

(–) ...przez te trzy godziny • trochę brzydka grafika • nie wszystko tu działa jak należy

Animowany „hit lata" z kin nie mógł obejść się bez egranizacji. Niewiele się po nim spodziewałem, więc nie jestem zawiedziony.

GRYWALNOŚĆ	3+
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	4
OCENA	3+



DUCHY POWRÓCIŁY...
DOŁĄCZ DO NICH!
Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
2
JUŻ WKRÓTCE
www.graw2.gry.wp.pl
16+
www.pegi.info
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY I DIALOGI
PC
DVD ROM
XBOX 360
XBOX LIVE
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
MOBILE VERSION
gameloft.com
UBISOFT

HALO 2

Trzy lata temu Halo 2 zachwyciło posiadaczy Xboxów, teraz Microsoft wydaje tego shootera na PC, licząc, że przekona graczy do kupna systemu Windows Vista. Bill, czyś ty zwariował?



Wolałbyś występować w Ghost Recon Advanced Warfighter 2, co? Ja też...



Hop, hop! Hop, hop! Książę, jesteś gdzieś tutaj?

Microsoft i jego partnerzy – główni producenci kart graficznych, z NVIDIĄ na czele – od kilku miesięcy próbują nas przekonać, że Vista to system operacyjny, bez którego żaden gracz po prostu nie może się obejść. Główną zachętą ma być pakiet DirectX 10, który sprawia, że grafika komputerowa wchodzi na zupełnie nowy poziom. Podobnie ma się sprawa z tytułami, które firmuje Microsoft, zaprogramowanymi tak, by uruchamiały się wyłącznie na nowych „Okienkach". Do tej pory ukazały się dwie duże produkcje z takimi wymaganiami: ShadowRun oraz właśnie **Halo 2 Vista – PC-towa wersja gry, która na konsolach sprzedała się w kilku milionach egzemplarzy.** Na nowej platformie jednak sukcesu raczej nie powtórzy – promowanie za jej pośrednictwem Visty porównać można do reklamowania ferrari z wykorzystaniem fiata sieny.

Różnice między wersją konsolową i komputerową są niewielkie i to właśnie ten fakt sprawia, że nowe Halo 2 wydaje się tak słabe. Już w 2004 roku gra wyglądała „tylko" dobrze – dziś jest najzwyczajniej w świecie przestarzała. Byłoby dla mnie zrozumiałe, gdybym musiał kupić Vistę (a to jedyny sposób na skorzystanie z mocy DX10), by zagrać w produkcje wyglądające jak Crysis czy Alan Wake. Ale stawianie tak absurdalnych wymagań dla uzyskania obiektów 3D składających się z niewielkiej liczby wielokątów, prostych animacji szkieletowych i zupełnie nierealistycznego i archaicznego świata to naprawdę gruba przesada.



Odgadnij rok produkcji!

Żeby nie było wątpliwości – oto porównanie grafiki Halo 2 z dwoma innymi tytułami – Conflict: Desert Storm II z 2003 roku oraz Lost Planet z 2007. Do którego z tych tytułów Halo 2 ma bliżej?



Patrz mi głęboko w oczy i powtarzaj: adin, dwa, tri...

Tym bardziej że gra zestarzała się również w innych, poza grafiką, elementach składowych. To, co zdecydowało o jej sukcesie na konsoli, czyli pojazdy, ciekawie i z humorem zaprojektowani przeciwnicy oraz kilka przemyślanych mechanizmów rozgrywki (regenerowanie energii w chwilach spokoju, ograniczenie do dwóch broni), wciąż tu jest. Tyle tylko, że blask tych rozwiązań mocno przygasł na przestrzeni trzech ostatnich lat. Także dlatego, że **w tym czasie patenty z Halo 2 pojawiły się w innych produkcjach, z których część poznali także gracze PeCetowi (m.in. Call of Duty 2).** Świadczy to oczywiście o tym, że dawno, dawno temu – bo w tej branży trzy lata to naprawdę sporo – Halo 2 było wyjątkową produkcją, ale w jej ocenie nie można się kierować sentymentami – dziś gracze chcą pofałdowanych, wielokrotnie cieniowanych tekstur w wysokiej rozdzielczości, efektów teselacji i HDR-a, a nie ramotek, które kiedyś robiły wrażenie.

Jeśli nawet znajdzie się ktoś, kto ma Vistę i kupi grę choćby po to, by zobaczyć, czym się tak ekscytowali jego koledzy konsolowcy, po odpaleniu trybu dla jednego gracza może być niemile rozczarowany. Fabuła rozpoczyna się wkrótce po wydarzeniach z Halo: Com-



Halo 2 XP

Tuż przed premierą Halo 2 Vista w USA nieznana firma Falling Leaf Systems ogłosiła, że w ciągu najbliższych tygodni zamierza opublikować oprogramowanie umożliwiające uruchomienie Halo 2 (i Shadowrun) na komputerach z systemem operacyjnym Windows XP. Trudno powiedzieć, na ile poważnie należy traktować te informacje – najlepiej poczekać na rozwój wypadków i... ewentualne działania Microsoftu.



bat Evolved. Master Chief znów staje w obronie Ziemi przed konfederacją kosmitów o nazwie Covenant. Tym razem akcja toczy się – miejscami – dwutorowo i przedstawia nie tylko bohaterskie wyczyny Master Chiefa, ale i losy jego przeciwnika – Covenanta, którego pobratymcy obwiniają o porażkę kosmitów

Niegdyś świetna – dziś przestarzała i nieprzystosowana do oczekiwań PC-towych graczy produkcja.

w pierwszej części gry. Scenariusz ma kilka niezłych, emocjonujących momentów, **w dobrze wyważonych proporcjach łączy sekwencje chodzone z jeżdżonymi (dżip Warthog nadal rządzi!)**, tyle tylko, że urywa się nagle i nieoczekiwanie, a na dodatek... w połowie większej historii. Opowieść kończy się w kolejnym Halo – po wakacjach wychodzi na X360 – ale pecetowcy będą musieli na nią czekać następne trzy lata, jeśli w ogóle ktoś o nich pomyśli.

Ciekawszy – tak na konsolach, jak i na PC – jest multiplayer, który też jednak padł ofiarą marketingowych pomysłów Microsoftu. Tryb sieciowy Halo 2 ma „sprzedawać" usługę Live, czyli częściowo płatnego serwisu umożliwiającego m.in. wyszukiwanie przeciwników. Niestety działa on raczej średnio – posiadacze złotego, związanego z kosztami abonamentu mogą używać specjalnych serwerów, takich graczy jest jednak niewielu i nie ma z kim dzielić tego luksusu. Frajdę płynącą z gry w sieci psuje też to, że pady korzystają z automatycznego celowania, co – mówiąc szczerze – pozbawia rozgrywkę większego sensu i sprawia, że trudno ją nazwać zrównoważoną.

Oto Halo 2 Vista – niegdyś świetna, teraz już tylko przestarzała gra, całkowicie nieprzystosowana do dzisiejszych oczekiwań pecetowców. Na dodatek nie oferuje absolutnie niczego, czego nie można by znaleźć w co najmniej kilkunastu innych FPS-ach wydanych na przestrzeni ostatnich dwóch lat. **Kiedy w końcu pojawi się Crysis?**



Halo 2 Vista

Producent:	Dystrybutor PL:
Bungie Studios	CD Projekt

http://www.microsoft.com/games/halo2

cena 249,90

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 256 MB, Windows Vista

(+) dużo ciekawych trybów multiplayer • Master Chief to jeden z bardziej interesujących bohaterów w historii gier

(–) przestarzała grafika • pomysły, które były nowatorskie w 2004 roku, do dziś skopiowano już w wielu innych grach • wymaga Visty, a nic w zamian nie oferuje • cena

Zagraj w F.E.A.R.-a, zagraj w S.T.A.L.K.E.R.-a, zagraj w Call of Duty 2 czy Lost Planet – to wszystko lepsze niż granie w Halo 2 Vista.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 4-

OCENA 3

Autor: Foch77

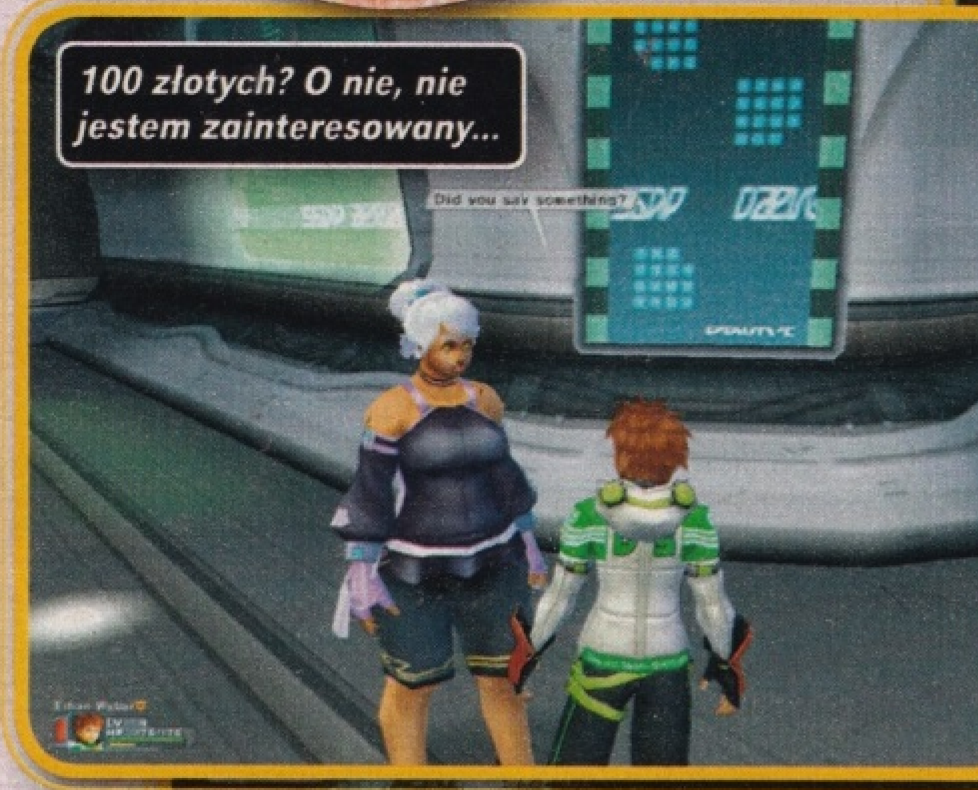
Wolisz sushi od schabowego? Bardziej niż Doda kręcą cię panie w szkolnych mundurkach, z wielkimi oczami i fioletowymi włosami? Oto gra dla ciebie!



PHANTASY STAR™ UNIVERSE

ファンタシースターユニバース

Phantasy Star to jedna z dłużej wydawanych w Japonii serii RPG-ów – na różnych platformach (od Sega Genesis po Xboxa 360) doczekała się kilkunastu części i pod tym względem nie ustępuje w niczym takim legendarnym cyklom jak Final Fantasy czy Dragon Quest. Na stałe w historii gier role-playing tytuł Phantasy Star zapisał się w 2000 roku, kiedy to ukazał się Phantasy Star Online, pierwszy MMORPG na konsole (to zasługa sieciowych możliwości konsoli Sega Dreamcast). PSU to najnowsza odsłona serii – wydana równocześnie na X360, PS2 i PC, wyposażona zarówno w tryb online, jak i kampanię dla jednego gracza. Super?







Choć reprezentuje serię z tradycjami, po poprzednikach dziedziczy raczej wady niż zalety.

Nie całkiem. Japońskie erpegi to produkcje dość specyficzne i tylko największe i najciekawsze z nich mają szanse spodobać się w Europie – niestety Phantasy Star Universe, choć reprezentuje serię z tradycjami, po poprzednikach dziedziczy raczej wady niż zalety. Przede wszystkim **to gra niesamowicie wtórna, od początku do końca oparta na tym samym schemacie.** Jako członek agencji Guardians otrzymujesz w centrali kolejne zadanie do wykonania, lecisz na jedną z trzech planet tworzących cały wszechświat Phantasy Star Universe, a tam zaczyna się już właściwa akcja. Misje rozgrywane są zwykle w kilkunastu połączonych ze sobą lokacjach, w każdej z nich musisz pokonać grupę przeciwników, by otworzyć przejście do kolejnej – tam czekają na ciebie następne stwory, musisz je pokonać, by otworzyć... i tak aż do końca. **Japończycy to podobno lubią...**

Przepadają też zapewne za historiami takimi jak ta opowiadziana w Phantasy Star Universe. **Bohaterem gry jest Ethan Waber, zbuntowany siedemnastolatek z deskorolką**, który w wyniku dramatycznych zdarzeń towarzyszących inwazji Obcych o nazwie SEED odkrywa w sobie powołanie i zostaje Strażnikiem, członkiem agencji Guardians. To organizacja, która dba o porządek we wszechświecie, pojawia się wszędzie tam, gdzie zostaje nadane wezwanie pomocy – kolejne takie akcje składają się na dwanaście misji tworzących całość trybu single.

Co ciekawe (no wiesz, tak się mówi, aż tak ciekawe to nie jest) kampania przedstawiona jest w postaci mangowego serialu sci-fi: każda misja zaczyna się animowaną czołówką (tą samą!!!), a kończy zapowiedzią kolejnego odcinka. **Filmikom tym, tak jak i całej grze, towarzyszy muzyczka z gatunku j-pop, czyli skośnookiego disco polo** – ja wiem, że te brzmienia mają swoich fanów także poza wyspą Hokkaido, ale nawet im trudno byłoby ukończyć tę produkcję bez wyłączenia soundtracka po dwóch-trzech godzinach.

Poza trybem dla jednego gracza **Phantasy Star Universe daje możliwość zabawy w sieci a la MMORPG. Działa to podobnie jak w Guild Wars czy Two Worlds.** Część świata gry przeznaczona jest dla wszystkich graczy znajdujących się na tym samym serwerze, w niej można jednak tylko pohandlować, przyjąć misję do wykonania i stworzyć drużynę składającą się maksymalnie z sześciu osób. Taka ekipa przenosi się potem do miejsca, w którym ma wykonać zadanie, stworzonego już specjalnie dla niej i tylko przez jej członków zaludnionego.

Byłby to całkiem ciekawy element gry, gdyby nie trzy rzeczy: a) **misje są potwornie nudne**, jeszcze bardziej niż w singlu, gdzie mozolnej siekaninie towarzyszy przynajmniej fabuła; b) **SEGA pobiera opłaty w wysokości 10 euro za 45 dni** użytkowania (miesiąc plus promocyjne dwa tygodnie) – a świetne Guild Wars jest za darmo; oraz c) **w PSU mało kto gra**, a jeśli już gra, to kombinuje, jak wykiwać niedoświadczonych ludzi (w prosty sposób można przejmować punkty doświadczenia noobów, czyli żółtodziobów).

Na pewno i u nas znajdzie się ktoś, dla kogo Phantasy Star Universe okaże się kwintesencją dobrego RPG, ale dla większości rodzimych fanów gatunku będzie to ciekawostka, na którą szkoda wydawać pieniądze. Polacy wolą Neverwinter Nights, Gothica i... Dodę.

Autor: Foch77



Phantasy Star Universe

Producent: Sonic Team
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://phantasystaruniverse.com/

cena 99,00

Multiplayer: tak

Gatunek: RPG

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

(+) RPG tak japoński, jak to tylko możliwe • poza fabułą dla jednego gracza ma też tryb sieciowy

(–) wtórna i monotonna • j-pop jest OK, ale nie grany w kółko przez dwadzieścia godzin • średnia grafika • potencjał trybu sieciowego niewykorzystany, a każą za niego płacić

Mushi mushi. Jeśli lubisz anime i wciąż trzymasz GameBoya, by grać w Final Fantasy Legend, PSU może ci się spodobać. Konichiwa!

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3-

OCENA 3



NAJWIĘKSZY W HISTORII DODATEK DO CYWILIZACJI
Games for Windows
PC CD
Sid Meier's Civilization IV
Beyond the Sword
„Kontynuacja serii wszech czasów zapowiada się doskonale!"
WP.PL
Nowe opcje gry m.in. Zaawansowany Start oraz Korporacje.
Nowe cywilizacje, przywódcy, jednostki i cuda.
Przekonaj się jak proch wpłynął na rozwój nowej ery.
11 nowych scenariuszy – przygotuj się na najbardziej nieoczekiwane wrażenia!
Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword | sierpień 2007 | www.civilization.com | www.civ.org.pl | www.kac.org.pl
12+
www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! POLSKA / ANGIELSKA
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
79,90 PLN
Games for Windows
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
CENEGA
FIRAXIS
2K

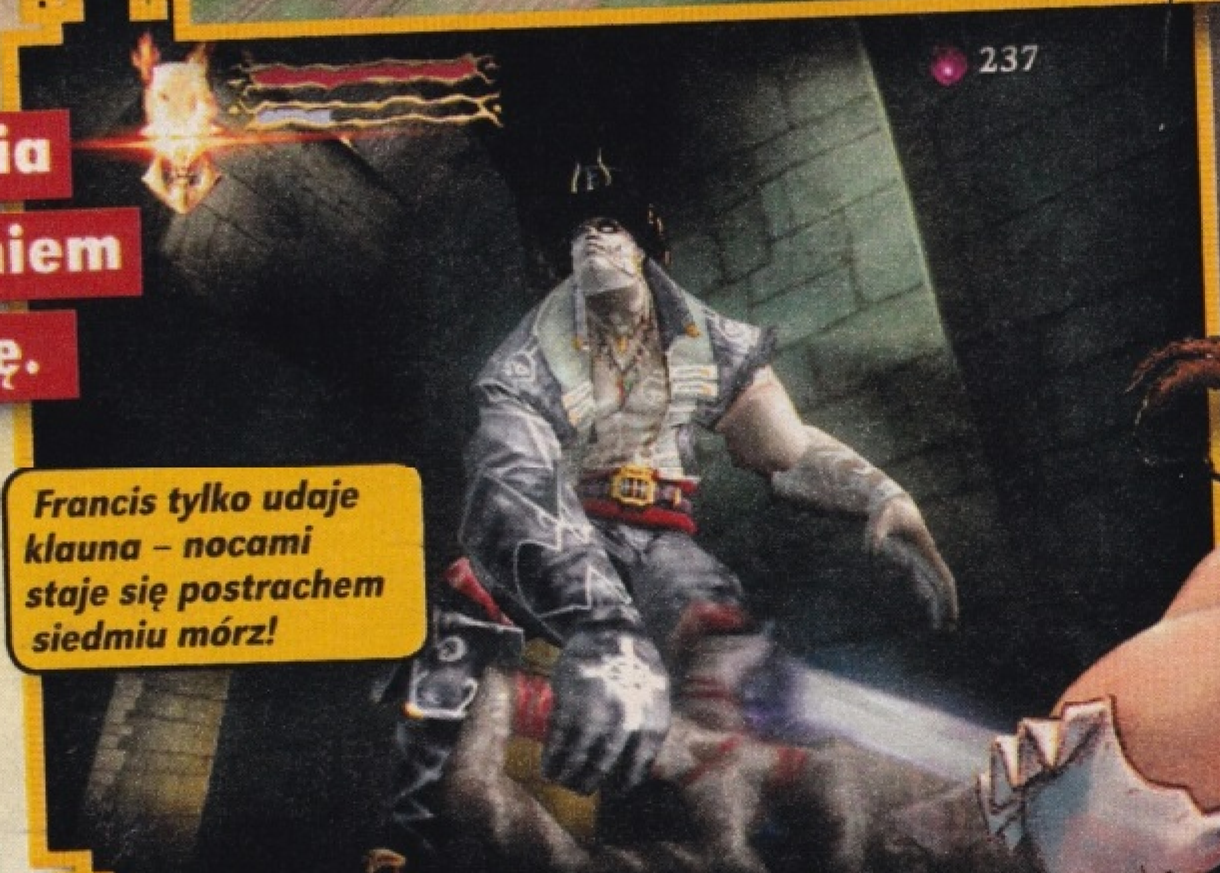


BLACK BUCCANEER

Młody pirat wiedziony pragnieniem zdobycia skarbu zrobi wszystko – włącznie z zanudzeniem na śmierć wszystkich sięgających po tę grę.



Odbijany to najpopularniejszy taniec na wyspie.



Francis tylko udaje klauna – nocami staje się postrachem siedmiu mórz!



Hmm, koleś, który powiedział mi, że w tej dzielnicy znajdę McDonalda, chyba kłamał...



Seria filmów o przygodach piratów z Karaibów oraz wszystkie związane z nimi produkty (np. gry na licencji) przyniosły wytwórni Disneya milionowe zyski. Nic więc dziwnego, że **mniejsze firmy – jak niemieckie 10tacle Studios – również chciałyby skorzystać z ogromnego zainteresowania morskimi rozbójnikami** i swoje na tym zarobić. I tak powstał Black Buccaneer.

Tę prostą w obsłudze zręcznościówkę (akcja widziana z perspektywy trzeciej osoby) PeCetowcy otrzymują wprost z odchodzącej już do lamusa konsoli PlayStation 2. Autorzy najwyraźniej tak bardzo spieszyli się z wydaniem produkcji na czas premiery najnowszych „Piratów z Karaibów", że nie zdążyli zająć się takimi „szczegółami", jak dopasowanie sterowania do klawiatury i myszki czy odpowiednie wyświetlanie filmów (w całej grze jest ich zaledwie kilka, jednak zmuszony byłem je wyciąć – na moim kompie wywalały program do systemu, choć u innych było już OK). Przez te zaniedbania **do BB nie warto zbliżać się bez dobrego pada oraz sporych zasobów... pełnego cierpliwości zrozumienia dla chaotycznie działającej kamery.**

W grze wcielasz się we Francisa, młodego pirata, który ląduje na brzegu wyspy, gdzie według plotek ukryty jest skarb. **Fabuła w BB jest szczątkowa i stanowi jedynie pretekst do ciągłego biegania w kółko po lokacjach.** Na samym początku możesz zwiedzić ich kilkanaście, do paru kolejnych wejścia są pozamykane – dostęp do nich uzyskujesz dopiero później.

Każdy z poziomów jest rozbudowany i wielopoziomowy, co oznacza, że aby dostać się do jakichś drzwi czy skarbu, czeka cię sporo wspinania i skakania. Niestety **wydaje mi się, że projektantom poziomów w pewnym momencie zabrakło już pomysłów**, gdyż im dłużej grasz, tym częściej stosowany jest chwyt z zapadającymi się stopniami, które musisz pokonać w odpowiednim czasie od uruchomienia przełącznika na początku ścieżki. Z czasem staje się to nudne i denerwujące.

Głównym celem w grze jest zdobycie pięciu elementów potrzebnych do wyremontowania twojego statku oraz – oczywiście – odnalezienie skarbu. W wielu lokacjach natkniesz się także na szkatułki ze zwojami zawierającymi kolejne kombosy do walki; składniki ofiar, jakie możesz złożyć lokalnym bóstwom (aby np. zwiększyć swój pasek energii); a także bardzo trudno dostępne bramy do podziemnego świata, gdzie zdobywasz dodatkowe umiejętności (np. przesuwanie przedmiotów, używanie granatów). Jest również fragment, kiedy ratujesz seksowną Vanillę, aby później pomóc jej w odnalezieniu grobowca ojca. W tej części idzie ona u twego boku, co wbrew pozorom staje się bardziej problemem niż atrakcją, bo cały czas musisz bronić ją przed przeciwnikami – a głupia baba sama pakuje się w ich łapy.

Czarny Korsarz wygląda strasznie, dysponuje silnym ciosem i... nic więcej do rozgrywki nie wnosi.

Różnorodność napotykanych wrogów jest niewielka – walczyć będziesz z pawianami, gorylami oraz piratami. Pojawiają się one znikąd, nawet we wcześniej opróżnionych lokacjach. Na dodatek ich **AI jest koszmarnie słabe – przeciwnik potrafi nie dostrzec Francisa, nawet gdy ten przechodzi mu przed oczami.** Zabicie oponentów nagradzane jest punktami, za które możesz w wybranym miejscu kupić save'a (brakuje możliwości zachowania stanu gry w dowolnym momencie, a żeby było trudniej, kolejny zapis zawsze kosztuje więcej). Z każdym ciosem, który uda ci się zadać, wzrasta także wskaźnik czegoś w rodzaju many – gdy jest pełen, możesz przemienić się w tytułowego Czarnego Korsarza. A ten wygląda strasznie, dysponuje silnym uderzeniem i... właściwie nic więcej do zabawy nie wnosi. W całej grze użyjesz go może kilka razy (lub nawet raz – przeciwko bossowi strzegącemu skarbu), a szkoda, bo pomysł z transformacją postaci w potwora mógłby zamienić tę przeciętną produkcję w coś dużo lepszego.

Jeśli jesteś miłośnikiem korsarskich klimatów, wybierz oficjalną grę o piratach z Karaibów, jeżeli natomiast chcesz sobie poskakać, sięgnij po urodzinowe przygody Lary Croft. A Czarny Korsarz? Czy ja wiem... Powieś go na maszcie albo zostaw na bezludnej wyspie...

Autor: emter



Black Buccaneer

Producent:	Dystrybutor PL:
10tacle Studios	City Interactive

http://www.black-buccaneer.com/

cena 11,99

Multiplayer: brak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

(+) można sobie poskakać • spora swoboda poruszania się po wyspie • cena

(−) szybko się nudzi • grywalna tylko na padzie • brak fabuły • problemy z konwersją • nie najlepsza grafika i słaba muzyka w trakcie rozgrywki

Ile można walczyć i skakać po skałach w świecie przeciętnej gry bez fabuły? W BB około 10 godzin.

GRYWALNOŚĆ 4

GRAFIKA 3+

DŹWIĘK 3-

OCENA 3+

OD GRACZY DLA GRACZY!

Kompendium z poradami, wskazówkami i tipsami do gier stworzone przez autorów magazynów CD-Action i Click.



116 stron
Płyta DVD z atrakcyjnymi dodatkami
Cena tylko 7,90 zł
W sprzedaży od 10 lipca

Ej, ja tu siedziałem!

Ascension to the Throne


Właź do kółka i gramy w zbijanego... widłami.

Zawsze znajdzie się ktoś, kto zapragnie zająć miejsce miłościwie panującego króla. Najgorzej, gdy na taki pomysł wpada najpotężniejszy z magów...



Rosyjska produkcja Ascension to the Throne to ciekawa **mieszanka strategii turowej z grą RPG, tyle że ukazującą akcję w dość nietypowy sposób, bo z perspektywy trzeciej osoby.** Całymi garściami czerpie z takich tytułów jak Heroes of Might & Magic, zaś jej fabułę osadzono w świecie łączącym pełne orków i magii fantasy z klimatami średniowiecznymi.

W Ascension wcielasz się w Aleksandra, króla Airath. W wyniku spisku czarnoksiężników zostaje sz pozbawiony korony i zesłany do sąsiedniej krainy – pogrążonego w chaosie i władanego przez samozwańczych lordów Ogantharu. **Twoim głównym celem jest triumfalny powrót do ojczyzny.** Aby go osiągnąć, przebędziesz długą drogę – walkę o odzyskanie tronu rozpoczynasz bowiem jako pozbawiony broni i pieniędzy wyrzutek, którym pomiatają nawet wracający z pól wieśniacy. Świat gry jest dość spory, podzielony na włości kolejnych lordów. Poruszasz się po nim pieszo lub wykorzystując portale (przy dalszych podróżach) – z tej drugiej opcji możesz skorzystać, dopiero gdy dojdziesz do teleportu i go aktywujesz. Nie jest to jednak takie proste – **drogi są blokowane przez wrogie ci oddziały i zanim przemieścisz się dalej, musisz je pokonać.** Proste i skuteczne – szkoda, że nie oryginalne.

Część rozgrywana w czasie rzeczywistym przypomina zwykłą grę RPG. Rozmawiasz z mieszkańcami, kupujesz ekwipunek, wypełniasz misje, awansujesz na kolejne poziomy, rekrutujesz armię. Inaczej wyglądają już walki, które toczone są w trybie turowym na ograniczonych, pokrytych siatką heksów polach bitew. Do swoich szeregów możesz zaciągnąć maksymalnie 70 jednostek, przy czym zależne jest to od ilości posiadanych przez ciebie punktów autorytetu. Im lepszy oddział – tym więcej autorytetu (i pieniędzy) kosztuje. **Pochwalić muszę różnorodność dostępnych wojsk – paskudne i obraźliwe słowa cisną się jednak na usta, gdy chodzi o przeprowadzanie rekrutacji.** Aby kupić wybraną jednostkę, musisz zawsze udać się do jednego, konkretnego budynku, w którym można ją zwerbować. Staje się to bardzo uciążliwe w dalszych etapach gry, zwłaszcza że nie wszystkie takie miejsca znajdują się blisko portali, a chodzenie od jednego do drugiego punktu werbunku niepotrzebnie wydłuża rozgrywkę.

To nie jedyny element, który sprawia, że zabawa z Ascension potrafi być uciążliwa. Przed każdą bitwą komputer robi autozapis, który możesz wczytać w razie porażki. Zwykle decydujesz wtedy, czy ponownie podejmować walkę, czy też się wycofać. Nie jest to jednak możliwe w przypadku starć kluczowych dla głównego wątku fabuły – i jeśli np. byłeś zbyt słaby, aby pokonać przeciwnika, a nie dokonałeś wcześniej żadnego innego zapisu, możesz utknąć na dobre. **A podobno autozapis powinien ułatwiać grę...**

Ascension całymi garściami czerpie z serii Heroes of Might & Magic.

Grafika w Ascension to the Throne jest paskudna. Sądząc po wyglądzie wody, kanciastych budynkach, rozpikselowanej przyrodzie i właściwie zerowej interakcji bohatera ze światem gry (nie wejdziesz do żadnego budynku czy nawet na schody prowadzące na zamkowe mury), silnik graficzny produkcji od dobrych kilku lat zalegał gdzieś w muzeum, skąd został wykradziony przez programistów z DVS. Nie popisali się oni również w warstwie dźwiękowej. Chociaż odtwarzana w tle muzyka dobrze komponuje się z widoczną na ekranie akcją, wyraźnie razi fakt, że w grze nie ma ani jednego nagrania głosowego – wszystkie dialogi istnieją tylko w formie wyświetlanego tekstu.

Pomimo tych całkiem poważnych wad Ascension to the Throne przykuło mnie na parę godzin. To sprawka dużej liczby interesujących zadań pobocznych oraz wciągającej fabuły – i w sumie aż szkoda, że te świetnie przygotowane elementy marnują się w produkcji, za którą trudno dać nawet te sugerowane trzy dychy. **Bo żeby zobaczyć antyki, to ja, proszę ciebie, idę do muzeum – a nie do sklepu z grami.** Jeśli ktoś w geście dobrej woli postanowi oprawić fabułę z Ascension w grafikę i dźwięki na miarę 2007 roku, to w redakcji posiadamy namiary na rosyjskich producentów tego tytułu. Są chętni?


Efekt dzisiejszych ćwiczeń to 37 zabitych rekrutów. Na szczęście żaden manekin nie ucierpiał.


Nie chciał Mahomet do Rzymu, to Rzym przyszedł do Mahometa?


Hejka, każda z nas potrafi świetnie tańczyć i ma własną rurkę. Dzwońcie!



Ascension to the Throne

Producent: DVS
Dystrybutor PL: Cenega

http://int.games.1c.ru/attt/

cena 29,90

Multiplayer: brak
Gatunek: RPG/strategia

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

(+) fabuła • liczba zadań do wypełnienia • walki potrafią być emocjonujące

(–) przestarzała grafika • udźwiękowienie – brak głosów postaci • autozapis • źle pomyślana rekrutacja jednostek

I znowu wredny recenzent musi napisać, że mogło być fajnie, a wyszło... tak sobie.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 2+
DŹWIĘK 2
OCENA 3

Autor: emter



LASR L.A. STREET RACING

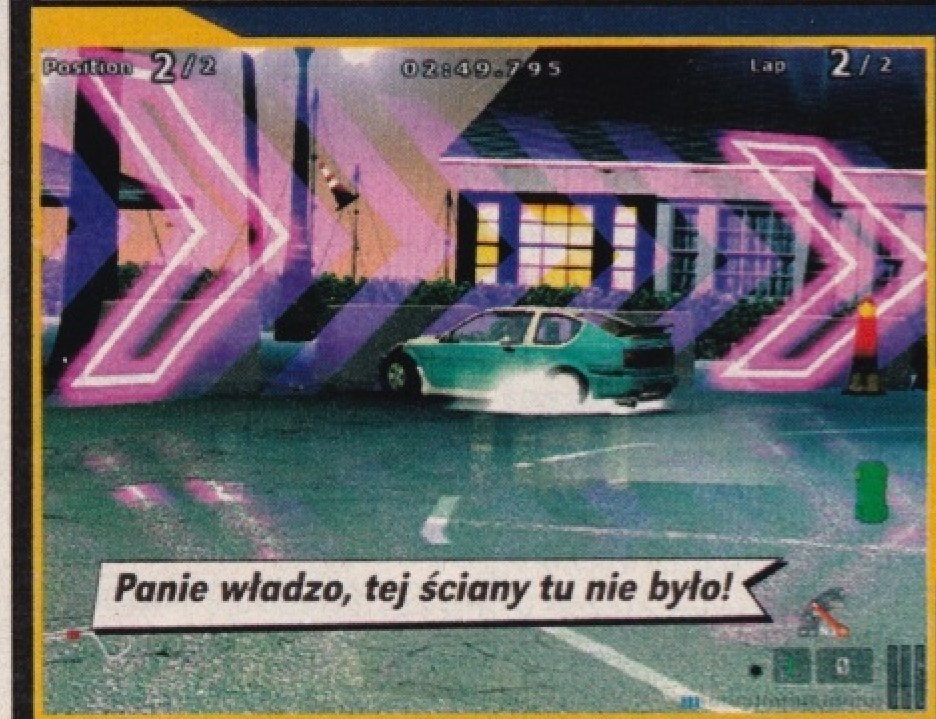
W oczekiwaniu na nowego NFS-a przetestowaliśmy L.A. Street Racing. Efekt? Nie jesteśmy zachwyceni.



Randka pod marketem? Czemu nie?


Bliźniaki... mało popularna forma rodzeństwa.


Znowu nie udała mi się zatoczka.


Panie władzo, tej ściany tu nie było!

Zacząłem mocno, a muszę przyznać, że model jazdy w LASR jest całkiem przyjemny. Fury prowadzą się nieźle, prędkość można poczuć na policzkach i rzęsach, opcji też nie jest mało – ale brakuje tu wykończenia, wyraźnego kształtu, który mógłby grę charakteryzować. Tę niedoróbkę można by wytłumaczyć brakiem doświadczenia Groove Games w tworzeniu samochodówek (dotąd zrobili Pariah i WarPath), ale nie będę tego robił, bo **wzorów gier wybitnych nie brakuje, a branżę mamy taką, że „rżnięcia" pomysłów już i tak chyba nikt się nie wstydzi.**

Dlatego byłoby fajnie, gdyby programiści podpatrzyli u konkurencji choćiażby ekrany menu. Tutaj są one chaotyczne, nieopisane i rozrzucone jak empetrójki po naciśnięciu „shuffle" w Winampie. Nie obraziłbym się też wcale, gdyby twórcy spróbowali oddać klimat ulicznych wyścigów z Most Wanted. **Nie miałbym także nic przeciwko, gdyby choć trochę zastanowili się nad tym, jak powinien zachowywać się wyprzedzony kierowca.** Niestety, nie zgapili, nie spróbowali, nie zastanowili się. A szkoda.

Żeby w ogóle pojechać w wyścigu (tryb kariery), najpierw trzeba swoje wystać... pod sklepem. I nie, bynajmniej nie tym z lampkami do akwarium, które wielcy, łysi panowie montują pod swoje fury, czy z lotkami do F-16, które można umieścić na tylnej klapie. **Grę zaczynasz pod zwyczajnym marketem, stojąc na środku ulicy w oczekiwaniu na oponenta.** Problem polega na tym, że kiedy już się goguś pojawi, może nagle wypalić: „Masz beznadziejną furę, nie rób wiochy, nie będziemy się ścigać". A wtedy d*** blada, stoisz i czekasz na następnego.

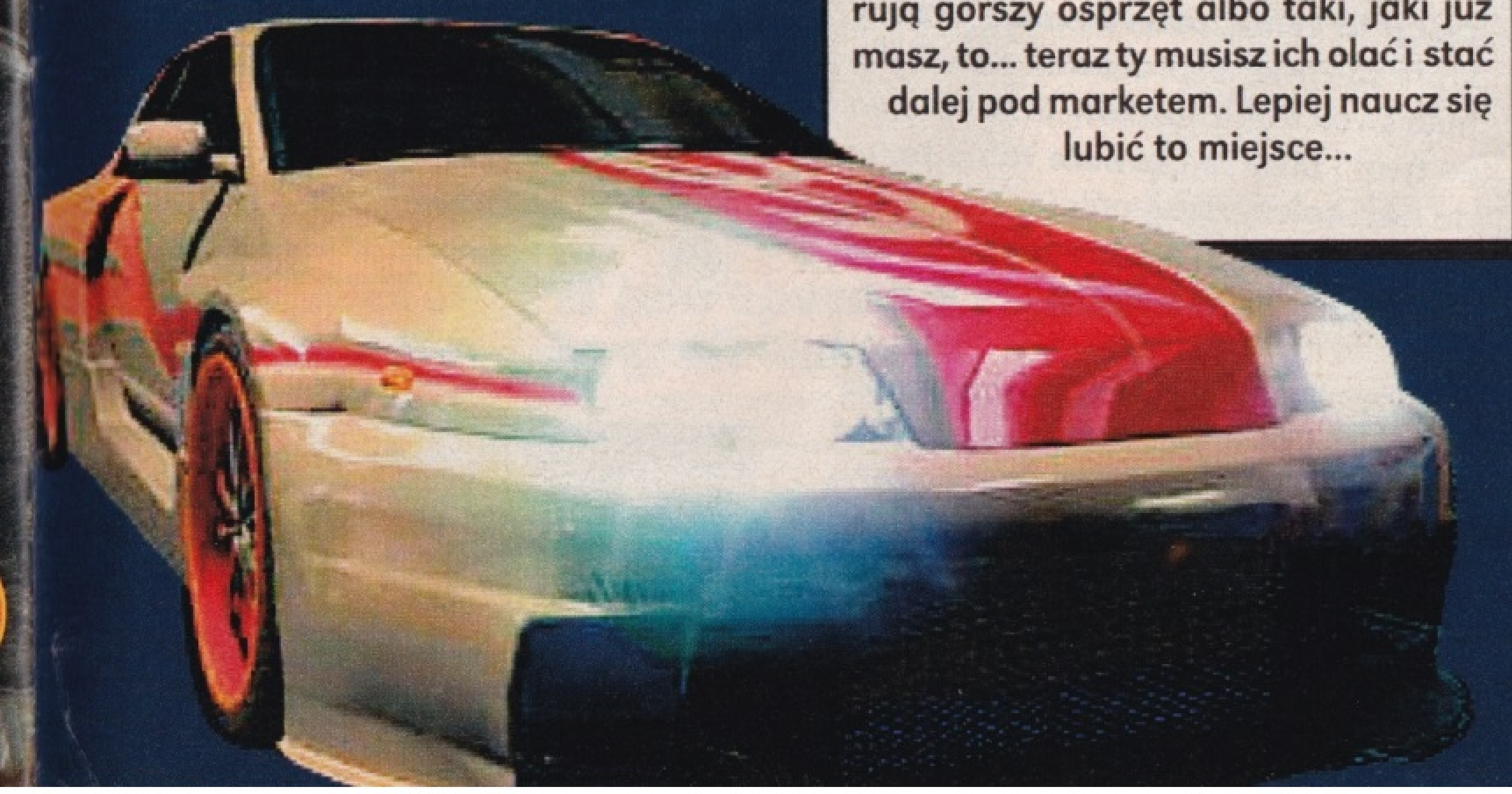
Kiedy jednak nadejdzie chwila, w której znajdziesz godnego siebie przeciwnika, możesz zaoferować mu zakład. Jeżeli wygrasz, on da ci nalepkę na drzwi, a jeśli przegrasz, oddasz mu wypasiony wydech. Super, nie? Dla mnie niekoniecznie, bo nie można zmienić tworzonych automatycznie przez grę konfiguracji fantów na wymianę. I teraz będzie najgorsze. **Jedyny sposób na zdobycie części tuningujących jest uczciwe zwycięstwo w wyścigu, bo nie ma tu żadnej kasy, premii i bonusów.** Jeżeli jednak rywale oferują gorszy osprzęt albo taki, jaki już masz, to... teraz ty musisz ich olać i stać dalej pod marketem. Lepiej naucz się lubić to miejsce...

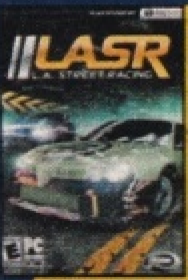
Fury prowadzą się nieźle, prędkość czuć na rzęsach, opcji też nie jest mało, ale...

Po kilku wyścigach doszedłem do wniosku, że dzielą się one na dwie kategorie: banalnie proste i ekstremalnie wkurzające. Pierwszej komentować nie trzeba, za to drugą koniecznie. Bo mimo nieziemskich starań czasami nie da się przyjechać jako pierwszy do mety. Ot tak, po prostu, i pętelka. **Przeciwnicy mają niesamowite odejście, oszukują, spychając z drogi, lub notorycznie ją zajeżdżają** i zostawiają mnie/ciebie/sąsiada spod dwójki daleko z tyłu, wkurzonego strasznie... bo nie ma opcji restart. Jeżeli akurat w takim wyścigu założysz się i przegrasz, to sorry, nie ma gadania, chłopaku, nara – oddajesz bez słowa swoje części i nic nie możesz na to poradzić. Ucieczki od kary brak!

Grafika? Gdzie okiem rzucić (zawsze się odbija, he, he, he...), pusto, cicho i bez ruchu. **Po ulicach nie jeżdżą samochody, na chodnikach nie ma przechodniów (nawet wyciętych z kartonu), światła na skrzyżowaniach nie mrugają.** Dosłownie Miasto Aniołów. Po odpaleniu nitra kompletnie nic się z obrazem nie dzieje (dotąd w grach przynajmniej się rozmywał), nie ma refleksów na szybach, w lusterkach itd. Uszkodzenia samochodu wyglądają nawet znośnie, ale daleko im choćby do tych z... Colin McRae 2.0. Lepiej od grafiki wypada muzyka, bo nie jest męcząca i można ją, jak w radiu, w czasie jazdy zmienić.

L.A. Street Racing wypada raczej przeciętnie, **bo przyjemny model jazdy to – choć rzecz ważna – zdecydowanie za mało.** Niemniej jednak gra ma potencjał, który można wykorzystać w drugiej części, o ile takowa powstanie. Pewnikiem, że wynik sprzedaży pierwszego LASR wydawców nie przekona.





L.A. Street Racing

Producent: Groove Games
Dystrybutor PL: brak

http://www1.groovegames.com/LAStreetRacer/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) całkiem przyzwoity model jazdy • niezła grafika, choć bez fajerwerków

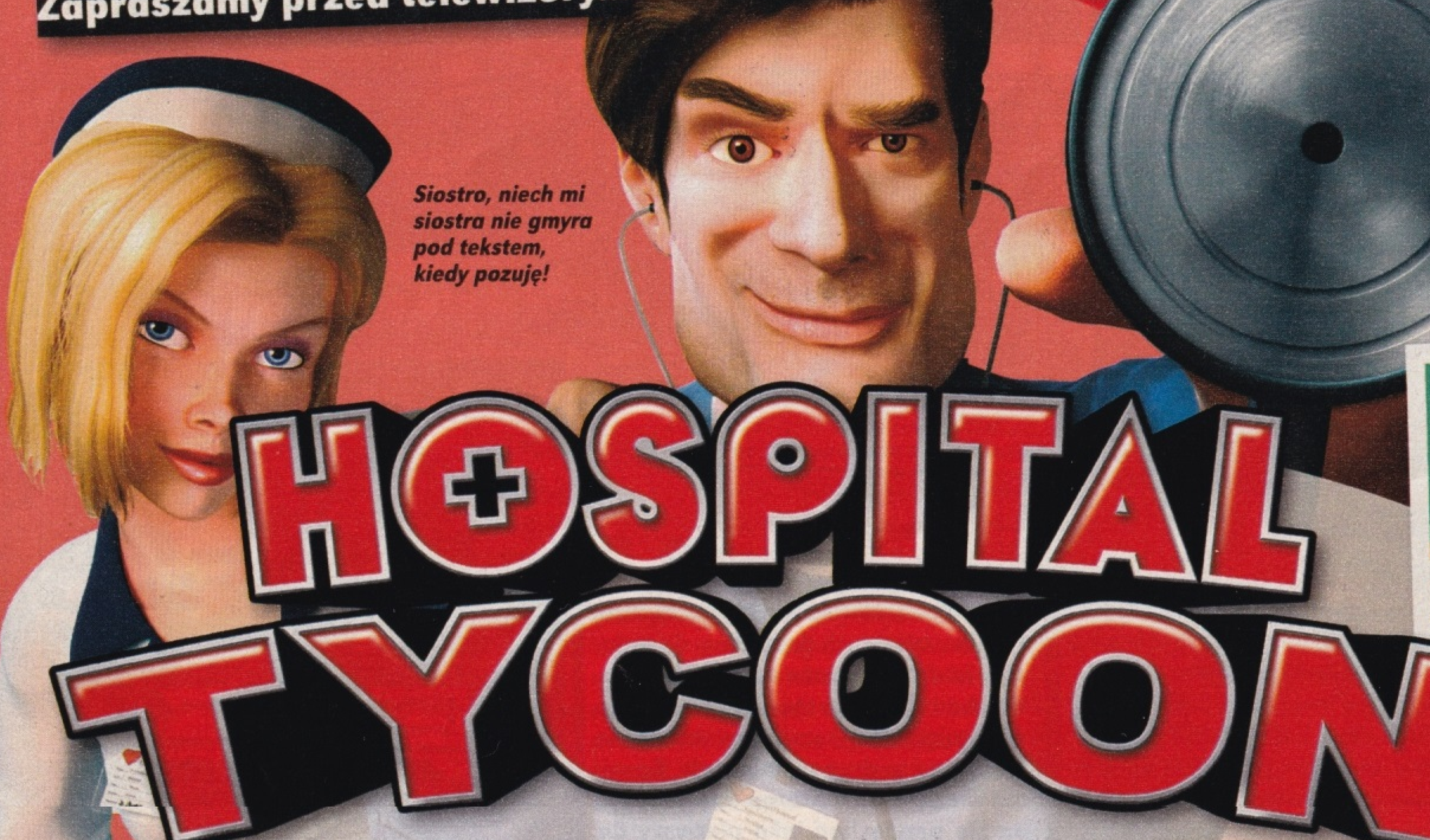
(−) bałagan w menu • pusto na ulicach • durnowaty system dobierania przeciwników i zakładów

Gra raczej przeciętna, niezbyt rozbudowana i chaotycznie rozplanowana. A przecież mamy czym jeździć – patrz str. 30.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 3

Autor: dc

Już w najbliższy weekend premiera na antenie TV Click. Nowy serial medyczny łączy to, co najlepsze w „Na dobre i na złe" i „Daleko od noszy"! Zapraszamy przed telewizory...



Siostro, niech mi siostra nie gmyra pod tekstem, kiedy pozuję!

HOSPITAL TYCOON



Ordynator lubi dobrze zjeść, więc jego pudełko na śniadanie też jest spore...



Ty norko! Wpisałaś się na nocny dyżur z moim doktorem Lubibiczem!



Dziesięć lat temu po kraksie w Montrealu Kubica wyglądaby tak...

Siostro, skalpel! Zaczynamy operację. Tu natnę – proszę odsączyć krew – tu naciągnę, tu odsunę i już jesteśmy w środku. Co my tu mamy? Zaraz, zaraz, czy ja już gdzieś nie widziałem tych flaków? Siostro, karta pacjenta! Hospital Tycoon?

OK, zostawmy już naszego zaskoczonego chirurga w spokoju. Gdyby bardziej interesował się grami, raczej nie zdziwiłoby go, że najnowsza produkcja Deep Red Studios coś mu przypomina. W gatunku medycznych tajkunów od dziesięciu lat **nie wymyślono nic lepszego niż Theme Hospital, a to w naszej branży normalne, że wykorzystuje się pomysły, które sprawdziły się w klasykach.** Hospital Tycoon potraktować więc można jako nieoficjalną kontynuację Theme Hospital, zapakowaną w ładniejszą grafikę i wzbogaconą o kilka nowych pomysłów. Niestety niekoniecznie trafionych...

Gra oferuje dwa tryby – fabularny i swobodny. Ważniejszy jest ten pierwszy – rozgrywka sformatowana jest niczym serial telewizyjny i podzielona na trzy sezony po cztery odcinki. Poszczególne miniscenariusze zajmują około dwudziestu minut grania, więc **łatwo policzyć, że całe Story daje łącznie maksymalnie 4-5 godzin zabawy. Mało!** Akcja w „kampanii" toczy się w trzech różnych szpitalach, i to chyba najważniejszy powód, dla którego warto poświęcić te kilka godzin – w trybie swobodnym z kolejnych szpitali skorzystać można tylko wtedy, kiedy uzyskało się do nich dostęp w Story. Misje fabularne stawiają pewne wyzwania, które trzeba spełnić, by awansować dalej (np. wyleczenie 30 chorych) – nie są one jednak zbyt trudne, poza tym asystentka podpowiada ci, co należy robić, więc dosłownie każdy sobie z nimi poradzi.

Model obsługi chorych jest w Hospital Tycoon opracowany wyjątkowo zgrabnie – pacjent trafia do szpitala, musi się zarejestrować, a potem odczekać w kolejce do internisty. Lekarz pierwszego kontaktu diagnozuje chorobę i wysyła do kolejnych specjalistów – pod warunkiem, że masz wybudowane odpowiednie pomieszczenia i zatrudnionych właściwych fachowców. Zdarza się także, że pojawiają się chorzy z infekcjami, których nikt jeszcze nie odkrył, wtedy przed wizytą u specjalisty muszą trafić do laboratorium badawczego. Każdy pacjent ma określony poziom punktów zdrowia, które wraz z upływem czasu spadają do zera. Sztuka polega na tym, by – zanim do tego dojdzie – przeprowadzić całą kurację.



To chyba palące zapalenie... tylnej kieszeni w spodniach.

Niestety, niezależnie od choroby proces ten wygląda zawsze tak samo, trzeba tylko na bieżąco inwestować w nowy sprzęt i zatrudniać odpowiednich pracowników – przychody są jednak cały czas dużo wyższe, praktycznie nie ma więc

Zaraz, zaraz! Czy ja już gdzieś nie widziałem tych flaków?

kłopotów z gotówką, a co za tym idzie – i z grą. Zabawę urozmaicić miały elementy a la The Sims – **lekarze mogą flirtować z pielęgniarkami, a psychiatrzy rozmawiać ze sprzątaczami, ale korzystanie z tych opcji to tylko zawracanie głowy**, które sprawia, że pracownicy nie wykonują swoich obowiązków. Inna sprawa, że twoi ludzie nie zawsze robią to, co do nich należy, szczególnie sprzątacze lubią się objjać – tak bardzo, że podejrzewam jakiegoś buga.

Trochę szkoda, że Hospital Tycoon kosztuje aż 99 złotych. Dość sporo jak na produkcję, która nie oferuje większego wyzwania, przez co dość szybko może się znudzić. To klasyczny „relaksator", gra, która nie stresuje, miła dla oka i ucha – dzięki humorystycznym animacjom objawów chorób, komiksowej stylizacji bohaterów i zabawnym efektom dźwiękowym. Nawet jednak biorąc poprawkę na to, **w Hospital Tycoon zwyczajnie za mało się dzieje.** Doktorze – zamiast wycinać, przydałoby się coś doszyć.



Hospital Tycoon

Producent: Deep Red Games

Dystrybutor PL: Codemasters

http://www.codemasters.com/hospitaltycoon/

cena 99,00

Multiplayer: brak

Gatunek: ekonomiczna/sim

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB (shader model 1.1), Windows XP

(+) humor • sympatyczna oprawa graficzna • elegancki model obsługi pacjentów

(–) elementy sima dodane trochę na siłę • nie ma tu wiele do pogrania

Zabawa całkiem przyjemna, ale nie na długo. Theme Hospital nadal rządzi i – dobra wiadomość – uruchamia się też na XP...

GRYWALNOŚĆ 4+

GRAFIKA 4

DŹWIĘK 4

OCENA 4-

Autor: Foch77

THEATRE OF WAR
POLA ZAGŁADY


„A więc dalej, prosto w legowisko grozy!"


Hej, słyszałeś? W Clicku jest nasza fotka!

Jeśli na widok skrótowca „RTS" obok hasła „druga wojna światowa" krzywisz się z niesmakiem, to rzuć chociaż okiem na Theatre of War. Możesz być mile zaskoczony!

Nowej grze ze studia In-house bliżej raczej do świetnego Combat Mission niż do standardowej łupanki, w której strategia sprowadza się do naśladowania ZSRR i zalewania wroga hordami wojaków. **Theatre of War plasuje się gdzieś pomiędzy turowymi symulacjami pola walki na szczeblu taktycznym a ordynarnymi RTS-ami.** To szumne i skomplikowane zdanie znaczy mniej więcej tyle, że na początku każdej misji dostaniesz do dyspozycji kilkanaście oddziałów piechoty, czołgów lub innego sprzętu i stajesz naprzeciwko wrogich kohort, wyposażonych podobnie jak ty.

A łamać opór Niemców (lub ich przeciwników) przyjdzie ci na różnych frontach. **Dzieło rosyjskich programistów zawiera pięć kampanii, w których możesz rozegrać grubo ponad 40 bitew II wojny światowej.** Powalczysz zarówno po stronie Rzeszy, jak i aliantów, a w tym... Polaków! Nasz występ w tym teatrze nie jest zbyt długi, bo i polska armia niestety niezbyt wiele miała wówczas do powiedzenia. Sam fakt istnienia tych trzech misji jest jednak sporym zaskoczeniem, a taka bitwa nad Bzurą potrafi dać wiele radochy. Najwięcej dzieje się jednak na froncie wschodnim i czuć, że to okolice bliskie twórcom. Misje rozgrywane na ziemiach Mateczki Rosji wydają się najlepszymi w całej grze.

Powalczysz zarówno po stronie Rzeszy, jak i aliantów, a w tym... Polaków!

Nie licząc jednak otoczki w postaci miejsc walki i briefingów, które w polskiej wersji czasem są nieskładne i najeżone bezokolicznikami, to tak naprawdę **niemal każda misja sprowadza się do tego samego: raz bronisz, raz atakujesz – zmieniają się jedynie okoliczności.** Jest to chyba największa wada gry. W żadnym razie nie dyskredytuje to Theatre of War, jednak po pewnym czasie przyjemność z zabawy maleje.


Haubicy z Uralu wpadł w oko przystojny blondyn z samochodem.


Przyczajony KaeM, ukryty szkop.

Domorośli stratedzy mimo wszystko i tak zarwą co najmniej kilka nocy przy ToW. Pomimo że zmagania toczą się w czasie rzeczywistym, **nacisk położony na realizm rozgrywki robi naprawdę duże wrażenie!** Wyposażenie odtworzono z pieczołowitością godną niemieckich zakładów zbrojeniowych, wszystkie jednostki opisane są przy pomocy wielu współczynników, zaś przykładowo taki zasięg i penetracja pocisków liczone są na bieżąco dla każdego pojazdu na dość przejrzystym panelu interfejsu. Jak dla mnie – bomba!

Ciekawie rozwiązano sprawę tzw. mgły wojny – zwyczajnie jej tu nie ma. Jednostki na mapach o powierzchni dobrych kilku kilometrów mają pole widzenia ograniczone tylko naturalnymi przeszkodami. I tu dochodzimy do kolejnej bolączki. W teorii pomysłane jest to bowiem świetnie, w praktyce jednak nie zawsze się sprawdza. **Komputer niejednokrotnie zdaje się widzieć przez pagórki i laski**, wyławiając niemal bezbłędnie twoje stalowe rumaki.

Zdarzają się też drobne problemy z AI. Sporadycznie jednostki pancerne pod ogniem zachowują się bez sensu: czasem kręcą się bez celu lub jeżdżą tam i z powrotem. Podobnie żołnierze, potrafią mimo rozkazu ataku wlec się niemiłosiernie i gubić szyk. Nie sprawia to jednak większych problemów, choć nieraz dość porządnie irytuje. Mieszane uczucia mam też co do grafiki. Z jednej strony jest szczegółowa i na zbliżeniach potrafi cieszyć oko, jednak w szerszej perspektywie gubi blask jak zaśniedziała moneta. Chyba mogło być trochę lepiej.

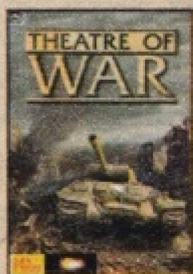
W ogólnym rozrachunku Theatre of War to dobra gra. Muszę przyznać, że **całkiem nieźle się bawiłem, roznosząc tygrysami czołgi Sowietów.** Pomimo wad i wkradającej się monotonii strategia ta z całą pewnością jest warta zauważenia. Warto też dodać, że w Polsce gra ukazuje się w inicjatywie Rewolucja Cenowa od razu z dodatkiem Bitwa o Moskwę!

Autor: McArena

W jaki sposób Rosjanie wygrali wojnę?



Wejdź na YouTube i wpisz **„Theatre of War (PC)"** albo na stronie producenta gry znajdź film promocyjny Theatre of War z zeszłorocznej imprezy Games Convention. W grze takich scen nie uświadczysz, a z historii zawsze warto się podszkolić...



Theatre of War

Producent:	Dystrybutor PL:
In-house	Cenega

http://www.battlefront.com/products/tow/

cena 29,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

(+) realizm • dokładne odwzorowanie sprzętu • polska kampania • polskie wydanie z dodatkiem

(−) mało zróżnicowane misje • grafika mogłaby być lepsza • niedoróbki i błędy w polskiej wersji

Dobra, choć byłaby ciekawsza, gdyby urozmaicić bitwy. Ale i tak wciąga skutecznie – tak jak Niemcy Europę w II wojnę światową.

GRYWALNOŚĆ	4+
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	4
OCENA	4

Miało być pięknie, a wyszło jak zawsze...

Extraterrestrials miałoby szansę stać się świetnym następcą X-COM. Sześć lat temu...

UFO EXTRATERRESTRIALS

Już od paru lat firma Altar wydaje gry pod znakiem serii UFO. Po nie do końca udanym Aftershock (Decydujące starcie) zrobiła świetne Afterlight (Bitwa o Marsa). Widać, że cykl rozwija się w dobrym kierunku, lecz mimo to wciąż nie udało się oddać magii kultowej produkcji ze stajni Microprose (patrz: ramka). Rosjanie z Chaos Concept podjęli wyzwanie i zaczęli reklamować swój projekt jako „jedynego słusznego spadkobiercę" Enemy Unknown – praprzodka wszystkich gier z UFO w tytule. Niestety, i tym razem się nie udało...

Jak mawiał Shakespeare: „Zdaje mi się, że widzę. Gdzie? Przed oczyma duszy mojej..."

Po raz kolejny trzeba obronić ludzkość przed zagładą, ale zamiast na rodzimej Ziemi walczysz na planecie Esperanza. **Główny ekran, na którym zarządzasz „prowincjami", do złudzenia przypomina ten z leciwej gry Microprose.** Nie jest to jedyne podobieństwo – rosyjska produkcja kopiuje wszystko, od widoku globalnego po elementy interfejsu.

Tak jak w klasycznym pierwowzorze, rozgrywka podzielona jest na dwie fazy – zarządzanie prowincjami w czasie rzeczywistym oraz toczące się w trybie turowym pojedynki na powierzchni planety. W ogólnym widoku dowodzisz flotą statków kosmicznych i rozwijasz bazy na powierzchni Esperanzy, natomiast na poziomie taktycznym kopiesz tyłki Obcym przy użyciu wymyślnych pukawek. **Nie mam nic przeciwko turom, ale takie rozwiązanie jest niesamowicie wkurzające (i czasochłonne), gdy musisz przemierzyć żołnierzami całą mapę.** O wiele lepiej rozwiązali to Czesi z Altar – stosując tryb mieszany w czasie walki (turowy z rzeczywistym). Taki wariant z pewnością sprawiłby, że Extraterrestrials stałoby się bardziej dynamiczne.

Kolejnym zgrzytem jest proces rekrutacji żołnierzy. Niestety nie możesz go przeprowadzić sam, bo **gra... automatycznie przydziela nowych wojaków do twojej siedziby.** To denerwuje, bo nie możesz szybko zastąpić zranionych członków składu, tylko musisz czekać, aż ktoś łaskawie przyśle ci pomoc. Rozumiem, chodzi o to, by dbać o swoich ludzi, ale panowie – dajcie graczom pożyć. Dobrze, że sprawa ma się inaczej z pracownikami bazy (np. technicy), ci pojawiają się w momencie wybudowania odpowiedniej struktury – np. gdy postawisz laboratorium, otrzymasz 10 naukowców.

Aspekt ekonomiczny również nie zachwyca. **Co miesiąc każda z prowincji wypłaca ci odpowiednią sumkę za ochronę przed Obcymi.**

Efekty specjalne wyglądają jak z filmu klasy B z lat 90.

Jak w starym UFO, ale tu, ponieważ większość rządów ma zasobne portfele, zwykle w ogóle nie musisz się przejmować finansami. Zabrakło zrównoważenia poziomu trudności.

Jednym z niewielu plusów gry jest sztuczna inteligencja przeciwników. **Potrafią reagować w dynamiczny sposób na to, co się dzieje na ekranie, oraz umiejętnie zastawiają pułapki na niczego niespodziewającego się gracza.** Wiedzą, kiedy mają przewagę, a kiedy warto brać czułki za pas.

Graficznie rosyjskie UFO jest skomplikowane niczym konstrukcja cepa. **Postacie wyglądają jak ludki zrobione z plasteliny, lokacje, po których się poruszają, są szarobure i brzydkie,** a efekty specjalne (wybuchy itp.) wyglądają jak z filmu klasy B z lat 90. Czasem tak bywa, kiedy zabiera się za tworzenie gry ktoś, kto w ogóle nie ma pojęcia o grafice...

Wiemy, że grywalność potrafi ukryć wszelkie niedociągnięcia produkcji. Tak też zapewne by było w tym przypadku, gdyby UFO przyciągało do monitora. Niestety mała dynamika zabawy i upierdliwe zarządzanie jednostkami decyduje o tym, że UFO przyciągnie cię do monitora na najwyżej dwie godziny. Poza tym gra bywa bardzo kapryśna – potrafi wywalić do pulpitu w najmniej oczekiwanym momencie (mnie się to zdarzyło około 20-30 razy). **Czy warto kupować rosyjskie UFO? W żadnym wypadku.**

UFO: Extrahistoria

X-COM stworzony przez Microprose to seria ekonomiczno-strategicznych gier, opartych najczęściej na systemie turowym (zdarzały się też TPP czy symulacyjne). Głównym celem w każdej z nich było zatrzymanie inwazji Obcych. Najbardziej udana okazała się jednak pierwsza część cyklu, wydana w Europie pod tytułem **UFO: Enemy Unknown**. Po zamknięciu Microprose produkcje z UFO w tytule zaczęła tworzyć czeska firma Altar Games, i robi to do dziś – ostatnie jej dzieła odbiegają jednak znacznie od oryginału. To dlatego Rosjanie z Chaos Concept twierdzą, że to ich gra jest prawdziwym następcą Enemy Unknown.



Co to? Już święta? A gdzie św. Mikołaj?



Zebranie związkowców zostało przerwane w brutalny sposób.



Jeszcze tylko fajne alufelgi – i mogę ruszać!



Mikersy w przyszłości będą się cieszyć ogromnym powodzeniem.



Stuk-puk. Pizza przyszła!



UFO: Extraterrestrials

Producent: Chaos Concept	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.ufo-extraterrestrials.com/

cena ---

Multiplayer: brak

Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: sztuczna inteligencja

Minusy: mnóstwo błędów • nieprzemyślana i niezrównoważona • uboga graficznie

Miał być następca Enemy Unknown, ale na niego dalej musimy czekać. Teraz jesteśmy skazani na produkcję czeskiego Altara...

GRYWALNOŚĆ 2+

GRAFIKA 2

DŹWIĘK 3

OCENA 2+

Autor: Krzaq

Okolice Czarnobyla są wyjątkowo groźne – pancerze przeciwpromienne i wódka mogą ci nie wystarczyć. Na szczęście masz jeszcze ten poradnik.



S.T.A.L.K.E.R. CIEŃ CZARNOBYLA

Porady ogólne



Odpowiednio dobrana broń może ci ułatwić rozgrywkę.



Ta skrzynia skrywa pancerz, o którym mowa.

– Zapisuj grę bardzo często. Śmierć czai się za każdym rogiem, wzniesieniem czy domkiem. Pamiętaj też, by robić save'y tylko wtedy, gdy jesteś bezpieczny.

– Miej cały czas na uwadze, że twój ekwipunek się zużywa. Nie chciałbyś chyba znaleźć się w środku walki z zepsutą pukawką albo dziurawym pancerzem?

– Ekwipunku nie da się naprawiać, musisz go wymieniać na nowy. Nie powinno to jednak stanowić problemu na późniejszych etapach zabawy – na brak gotówki raczej nie będziesz narzekał.

– Zawartość skrytek, plecaków itd. jest zawsze losowana przy ładowaniu etapu. Jeśli wiesz, że w jakiejś skrzynce będzie coś wartościowego, zrób quick-save i próbuj, dopóki nie dostaniesz zadowalających cię przedmiotów.

– Zawsze przeszukuj trupy wrogów. Często trafisz na informacje o lokalizacji skrytek z najróżniejszymi dobrami. Nie wspominam nawet o zabieraniu takich rzeczy jak bandaże czy amunicja. Tę drugą możesz wyciągać również z magazynków bezpańskiej broni – pamiętaj o tym, bo często oznacza to dodatkowe 30 naboi.

– Aby porządnie wystartować w świecie gry, po rozmowie z Wolfem wejdź po drabinie, która za nim stoi, a następnie po zewnętrznej belce na dach (będziesz musiał kucnąć, by nie spaść). Biegnij i przeskocz na sąsiedni budynek. W dachu będzie dziura (od strony drogi). Zapisz teraz grę. Kucnij i przestrzel skrzynkę. Wypadnie z niej pancerz Merc, całkiem niezły na początek zabawy. Jeśli jednak jesteś cierpliwy, ładuj stan gry tak długo, dopóki nie dostaniesz kombinezonu stalkera (jest to możliwe, sprawdzałem). Dzięki niemu bardzo długo będziesz miał znaczącą przewagę nad przeciwnikami.

1) Agroprom

UWAGA: Koniecznie zabierz szybkostrzelny AK-47 ze skrytki Streloka w kanałach. Znacząco ułatwi ci życie przez długi czas.



Teren Agropromu to pierwsza wymagająca lokacja w grze. Radzę zrobić save'a tuż po załadowaniu poziomu. Pobiegnij w kierunku bramy [1] i obejrzyj scenkę. Głównym zadaniem w tej chwili jest uratowanie człowieka imieniem Mole. Najpierw musisz jednak oczyścić okolicę z przeciwników. Weź karabin w dłoń i zastrzel wszystkich w zasięgu wzroku. **Radzę zabrać ze zwłok pistolety AKM 74/2s – są znacznie lepsze niż pukawki, które znalazłeś do tej pory.** Po usłyszeniu sygnału SOS biegnij w stronę największego budynku na terenie instytutu [2]. Musisz wybić wszystkich zagrażających życiu Mole'a (inaczej nawet nie będzie chciał z tobą rozmawiać). Gdy gość wyjdzie z ukrycia, momentalnie pojawią się komandosi ze Specnazu. Podążaj za Mole'em w stronę dziury w murze. Kiedy dojdziecie do włazu prowadzącego do kanałów [3], zamień parę słów z uratowanym stalkerem. Dowiesz się kilku interesujących rzeczy o Streloku oraz dostaniesz mapę podziemi.

Koniecznie zapisz stan gry po zejściu na dół. W kanałach nie da się zgubić – jest to jeden prosty korytarz. Musisz jednak pamiętać o dwóch rzeczach. **Przede wszystkim, miej cały czas strzelbę w pogotowiu. Po raz pierwszy spotkasz się z mutantami – są to bardzo wymagający przeciwnicy na tym etapie zabawy.** Uważaj również na ludzi, choć oni są twoim najmniejszym zmartwieniem w tej lokacji. Druga rzecz, o której powinieneś pamiętać, to lokalizacja kryjówki Streloka – na planie otrzymanym od Mole'a jest to punkt zaznaczony czerwonym mazakiem. Wejście ukryte jest za kilkoma skrzynkami. Zabierz wszystkie potrzebne ci przedmioty i zajrzyj za stojącą pod ścianą mapę – znajdziesz tam flash disk Streloka.

Wyjdź z kanałów, korzystając z drugiego włazu. Pojawisz się w bazie wojskowej na południowym zachodzie mapy [4]. Zapisz koniecznie grę i przy-

Anomalie i artefakty

W teorii anomalie to obszary, w których wzmożone promieniowanie zakrzywia rzeczywistość. W praktyce to śmiertelnie niebezpieczne pułapki, których za wszelką cenę musisz unikać. W grze istnieje około dziesięciu rodzajów anomalii. Różnią się one zadawanymi obrażeniami, czasem reakcji czy chociażby wyglądem. Jeśli widzisz, że gdzieś liście wirują nienaturalnie szybko, drga powietrze czy pojawiają się drobne wyładowania elektryczne – niewątpliwie jest to właśnie anomalia. Niektóre jednak trudno wypatrzeć z odległości. Tutaj do akcji wkracza specjalny wykrywacz, urządzenie działające podobnie do licznika Geigera, pikające, gdy niebezpieczeństwo jest blisko. Dodatkowo, jeśli nie jesteś pewien siły zjawiska, rzuć w nie śrubką (bohater ma ich nieskończenie wiele, więc nie musisz sobie żałować). Należy również wspomnieć, że każda anomalia tworzy artefakty.

Artefakty to z kolei „dzieci" anomalii, małe kamyczki wzmacniające jedną cechę kosztem innej. Z reguły występują trzy poziomy jakości artefaktu. W niektórych przypadkach jest również czwarty, bez negatywnych właściwości. Artefakty to jedne z najcenniejszych przedmiotów w Zonie i powinny stanowić twoje główne źródło utrzymania.

gotuj się na kilka minut ciężkich walk. Schowaj się w pobliskim budynku, zabij stamtąd wszystkich żołnierzy, którzy tylko pojawią się w zasięgu strzału. Musisz dojść do dużego, szarego bloku. **Po drodze chowaj się w miarę możliwości w domach i prowadź ostrzał zza osłony (na otwartym terenie nie masz szans).** Po dotarciu do celu wejdź po schodach na drugie piętro. Za rogiem natkniesz się na patrol. Zastrzel przeciwników, wychylając się zza węgła. Podążaj korytarzem i wejdź do sporego pomieszczenia po prawej. Dokumenty znajdują się w białej walizce w jednym z biurek. Gdy je zabierzesz, zapisz koniecznie grę. Musisz teraz wrócić w jednym kawałku, a nie będzie to łatwe, ponieważ w okolicy pojawiły się wrogie posiłki.

Możesz wrócić kanałami (licz się z możliwością ataku nowych przeciwników) albo wybrać normalną drogę. Tak czy inaczej, nie będzie łatwo. Jeśli nie chcesz iść do podziemi, radzę wpierw zdjąć snajperów siedzących na wieżach strażniczych. Po ich wyeliminowaniu będziesz mógł znacznie bezpieczniej poruszać się po otwartym terenie. **Największe skupiska wrogów są przy głównych bramach ośrodka. Ostrzał z pewnej odległości i granaty powinny jednak rozwiązać sprawę.**

Dokumenty musisz dostarczyć do barmana w knajpie 100 Rads (lokacja Rostok). Znajduje się ona bezpośrednio na północ od Wysypiska. Znalezienie flash disku Streloka zaowocuje nowym zadaniem (twoim celem jest sprawdzenie, co stało się z Ghostem). Będziesz je mógł wypełnić dopiero w Jantarze.

2) Mroczna Dolina

Laboratorium X16 znajduje się w podziemiach budynku we wschodniej części Mrocznej Doliny [1]. Drzwi prowadzące do kompleksu są białe i zabezpieczone zaworem. Możesz je otworzyć, jeśli posiadasz kody od barmana i bandyty Borova (ten znajduje się w obozowisku na północy mapy [2]). Aby zabić rzezimieszka, będziesz musiał wpierw pomóc żołnierzom Duty.

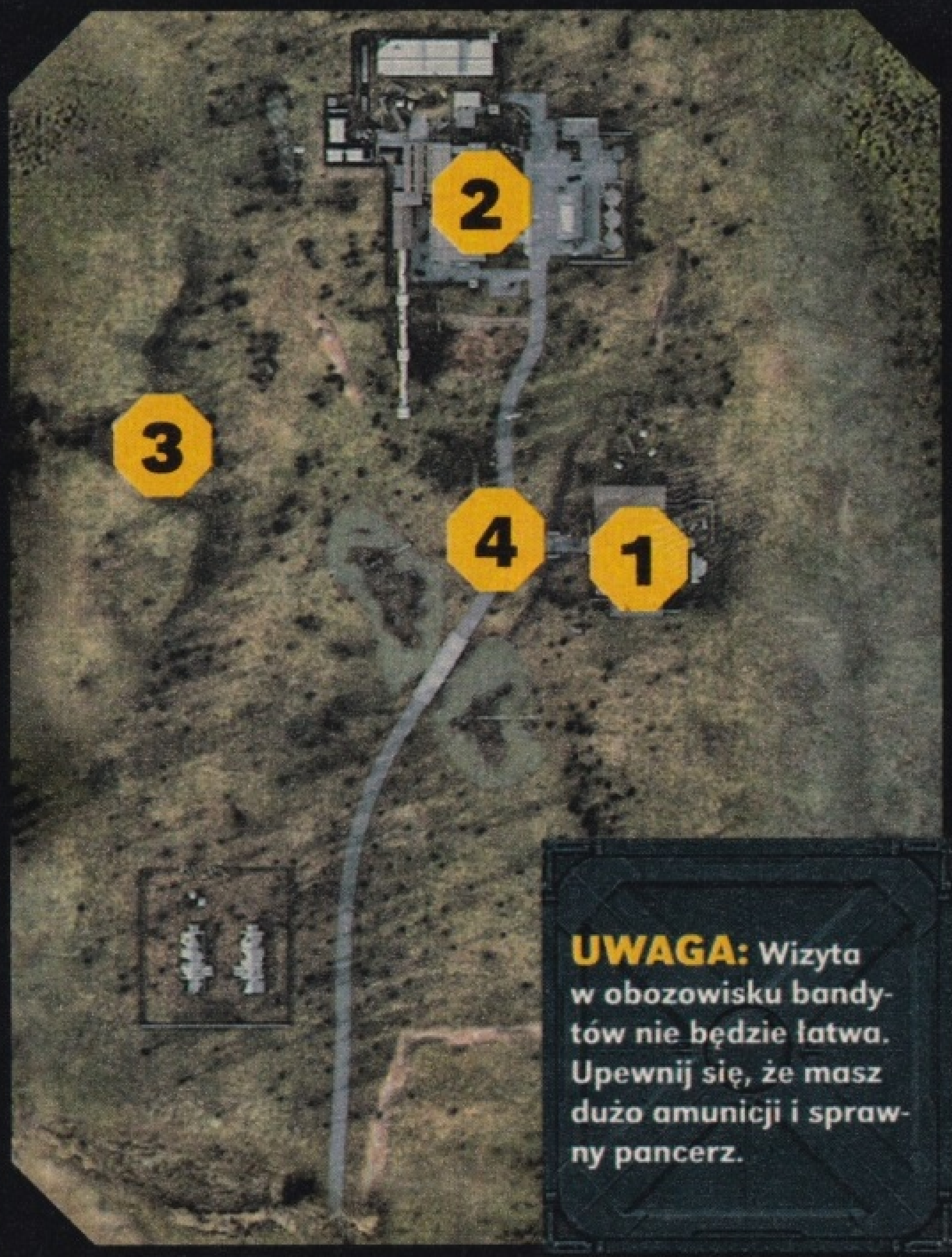
Na samym początku spotkasz jednego z nich, imieniem Bullet [3]. Znajduje się on przy ognisku nieopodal wyjścia z mapy. Po krótkiej rozmowie udaj się za nim. Uważaj jednak na liczne anomalie po drodze. Wkrótce czeka cię krótka walka z bandytami [4]. Gdy uporasz się z nimi, porozmawiaj z obydwoma żołnierzami, by zapoznali cię z sytuacją.

Okazuje się, że jeden z ich kompanów został uwięziony w bazie bandytów. Radzę sumiennie przygotować się przed wejściem do tego kompleksu. Znajduje się tam około 60 przeciwników uzbrojonych w AKSU i karabinki Viper 5. **Najlepszą taktyką jest wywabianie ich po jednym lub małymi grupkami i wykorzystywanie osłony do prowadzenia bezpiecznego ostrzału.** Możesz również spróbować dostać się do obozowiska od zachodu poprzez rurę ściekową. Nie radzę zostawać tam na długo – miejsce jest silnie skażone. W samym środku obozu znajduje się jeniec. Wypuść go, używając przycisku na ścianie. Po uwolnieniu więźnia w budynku na południu pojawi się Borov. Nie jest specjalnie wymagającym przeciwnikiem, ale nie lekceważ go, ponieważ czasami potrafi dać w kość. Celuj w miarę możliwości w głowę i rzuć granat, aby upewnić się, że drań padł. Przeszukaj ciało, a automatycznie dostaniesz drugi klucz.

Udaj się teraz do wejścia do laboratorium. Wewnątrz czekają na ciebie spore grupy mutantów. **Ignoruj stwory rzucające w ciebie przedmiotami – nie powodują dużych obrażeń, a same nie są bezpośrednim zagrożeniem.** Aby zabić te paskudztwa, strzelaj w dziwne rozbłyski światła. Radzę odwiedzić szatnię – znajdziesz tam pancerz Monolith (lepszy od kombinezonu stalkera), karabin AKM74 z granatnikiem i trochę amunicji. Aby zdobyć klucz do pierwszych drzwi, idź w stronę płonącego korytarza. **Zabij dwójkę żaboludów, zachowując się bardzo ostrożnie – jeden skok takiego mutanta to pewna śmierć.** Rozejrzyj się za trupem w pomarańczowym stroju Hazmat i przeszukaj go. Odnaleziony kod (1243) wpisz przy drzwiach i zejdź na niższy poziom.

Drugie piętro laboratorium zamieszkują kolejne duchy i trochę mutantów. Znajdź schody prowadzące do zepsutych drzwi i niedziałającej klawiaturki. W pomieszczeniu obok jest mutant i kolejny trup w pomarańczowym wdzianku. Przeszukaj ciało i zabierz karabin snajperski IL86, amunicję i drugi kod (9526). Miej tę snajperkę przy sobie – znacząco ułatwi ci życie. Otwórz drugie drzwi do pokoju kontrolnego. Radzę teraz wziąć do rąk strzelbę. Wbiegnij po schodach, zabierz dokumenty z panelu kontrolnego i zabij to irytujące monstrum – potrzebnych będzie około ośmiu strzałów z bliskiej odległości. Gdy potwór padnie, załaduje się scenka.

Wydostanie się z tej lokacji jest znacznie większym wyzwaniem. Całe laboratorium pełne jest żołnierzy pragnących twojej śmierci. Wracaj powoli i systematycznie oczyszczaj kolejne pomieszczenia z wrogów. Na powierzchni wcale nie będzie lepiej. W Mrocznej Dolinie aż roi się od przeciwników. **Uciekaj na południe drogą prowadzącą do Kordonu.** Po drodze w miarę możliwości likwiduj oponentów, przy ich ciałach znajdziesz trochę użytecznych przedmiotów. Wróć do handlarza w Kordonie i oddaj mu znalezione w laboratorium dokumenty, by zakończyć zadanie.



UWAGA: Wizyta w obozowisku bandytów nie będzie łatwa. Upewnij się, że masz dużo amunicji i sprawny pancerz.



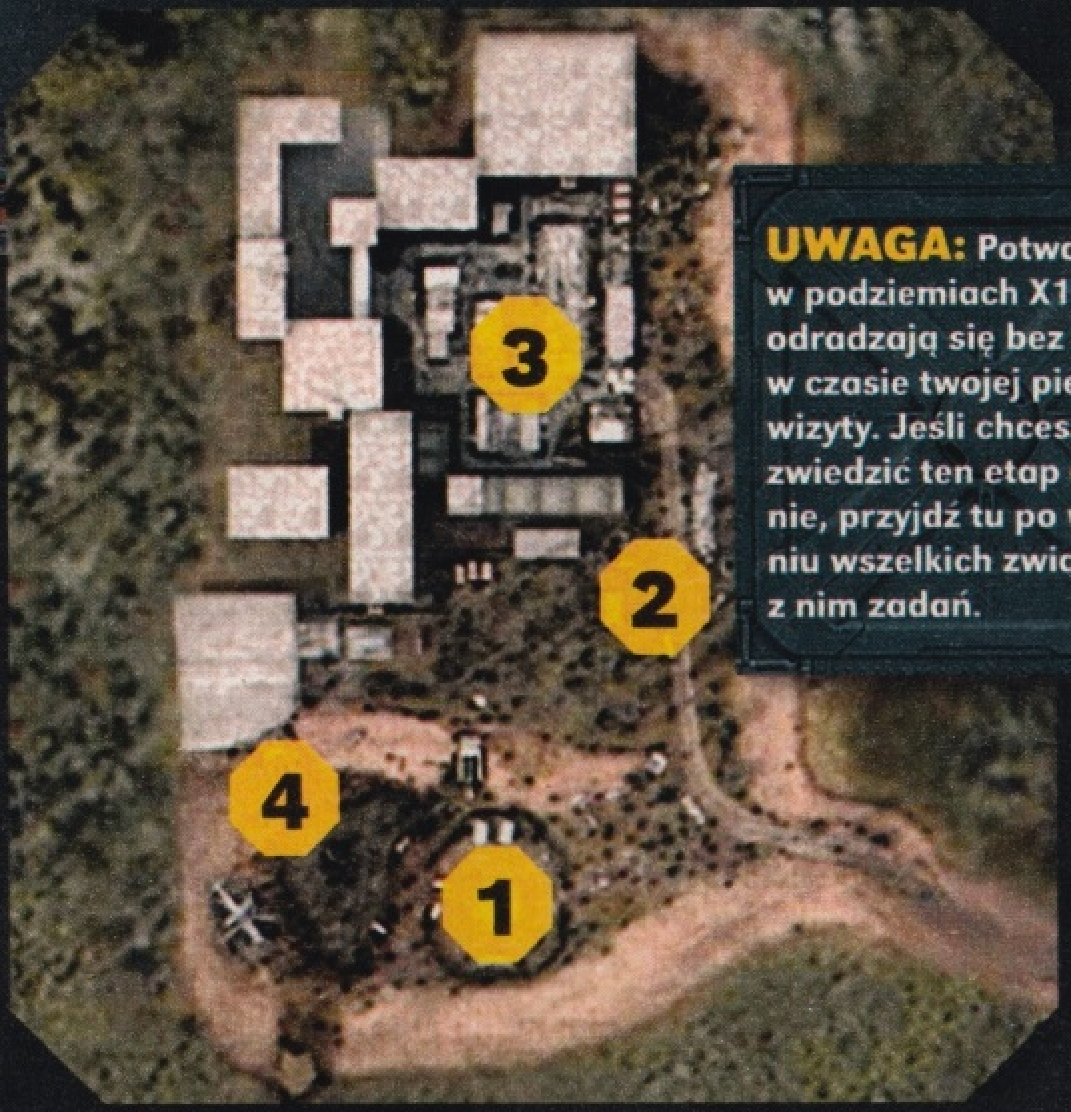
Tak prezentuje się anomalia grawitacyjna...



... a tak anomalia wietrzna.

3 Jantar

Zakładam, że wykonałeś zadanie eskortowania profesora Kruglova do Jantaru. Jeśli doktor przeżył, po osiągnięciu następnego celu dostaniesz za darmo pancerz SPM-99 i hełm antypsioniczny. W innym wypadku sam będziesz musiał się zatroszczyć o kombinezon i wypełnić resztę misji w pojedynkę.



UWAGA: Potwory w podziemiach X16 odradzają się bez końca w czasie twojej pierwszej wizyty. Jeśli chcesz zwiedzić ten etap dokładnie, przyjdź tu po wykonaniu wszelkich związanych z nim zadań.

Pierwszym zadaniem jest eskorta Kruglova do wskazanego punktu i ochrona przed atakiem zombiaków, gdy on będzie dokonywał pomiarów. Weź ze sobą około 50 bandaży i broń z lunetą. **Staraj się trzymać wrogów najdalej jak to tylko możliwe – profesor jest bardzo wątły, a przecież musi przeżyć.** Gdy Kruglov dojdzie do autobusu [2], gra zostanie przerwana scenką. Po przebudzeniu oczyść okolicę z wrogów i znajdź profesora. Porozmawiaj z nim, po czym odeskortuj go do laboratorium Sakharova [1].

Następne zadanie sprawi ci sporo kłopotów. Musisz dostać się do wnętrza laboratorium X16. Lokacja jest wypełniona wszelkiej maści potworami i mutantami, a do tego jest tam straszliwie ciemno. **Weź ze sobą najlepszy możliwy w tej chwili do zdobycia karabin, kilka apteczek, bandaży i granatów** oraz kup od Sakharova strzelbę samopowtarzalną.

Wejście do laboratorium [3] znajduje się na północ od twojej obecnej pozycji. Nie zajmuj się mordowaniem wrogów – radzę ich wręcz unikać, by nie tracić amunicji i apteczek. Zapisz grę, gdyż wewnątrz naprawdę nie będzie łatwo. Podziemia są pełne zombiaków i mutantów. Na szczęście konstrukcja poziomu nie pozwala na zgubienie drogi – jest to jeden prosty korytarz. Radzę pozbywać się przeciwników z daleka. Koniecznie celuj w głowę, by nie tracić niepotrzebnie amunicji. **Przeszukuj trupy i w pierwszej kolejności zabieraj bandaże – nie pozwolą ci umrzeć z wykrwawienia.** W końcu dotrzesz do pomieszczenia, w którym będziesz musiał wykonać zadanie pod presją czasu – przełączenie dźwigni w trzech panelach kontrolnych. Nie jest to specjalnie trudne, musisz się jedynie spieszyć. Gdy rozprawisz się z wajchami, biegnij na samą górę i wyłącz główną konsolę. Obejrzyj scenkę.

Teraz czas na wypełnienie dwóch dodatkowych zadań. Zabij nowych zombiaków i idź korytarzem na najwyższym poziomie lokacji. Natkniesz się tutaj na przeciwnika, jakiego znasz już z Agropromu – mutanta psionicznego. Tak jak i wtedy, **zbliż się do wroga, a potem nafaszeruj ołowiem ze strzelby.** Nieopodal znajduje się ciało stalkera, którego szukasz jeszcze od wizyty w Agropromie – Ghosta. Zabierz z jego zwłok dokumenty obiecane barmanowi i pancerz. Aby opuścić etap, wskocz do sporego otworu w podłodze. Ucieczka tunelami nie powinna być trudna. Pamiętaj tylko, by zdejmować po jednym wrogu i wycofywać się w razie kłopotów. Najlepszą bronią w tym miejscu jest strzelba.

Wyjście z tunelu znajduje się tuż za mutantem. Na powierzchni pojawisz się na zachód od bunkra Sakharova [4]. Udaj się tam i wymień pancerz Ghosta na zieloną wersję SPM-99. Choć wygląda średnio, ma znacznie lepsze statystyki i zapewnia najskuteczniejszą obecnie ochronę przed promieniowaniem.

4 Czerwony Las

Wizyta w Red Forest to jedno wielkie radioaktywne samobójstwo. Jeśli nie posiadasz pancerza SEVA, Duty albo SSP-99M (ten jest najlepszy), to koniecznie zdobądź jeden z nich. Jeśli idzie o broń, potrzebny ci będzie nowiutki GP37 i około 400 sztuk amunicji NATO. Postaraj się mieć też kilka wolnych kilogramów w plecaku – przydadzą się, by udźwignąć snajperkę SVD-2 i amunicję do niej (kal. 7,62). Weź również około 100 bandaży, 20 antyradów i 10 apteczek. Z takim ekwipunkiem będziesz gotowy, by usmażyć Brain Scorchera.

UWAGA: Uważaj na snajperów. Jeśli zostaniesz zaatakowany z zaskoczenia, wpierw się ukryj, a dopiero potem szukaj przeciwnika.



Przeważająca większość przeciwników na tej mapie to żołnierze Monolitu. Pojawiają się również duchy, ale nie zadają one obrażeń. Wystarczy też jeden strzał, by widmo zniknęło. **Droga do bazy [1] jest wypełniona snajperami** [2]. Bądź bardzo uważny, ponieważ mogą ci oni wyrządzić dużą krzywdę. Zabieraj od trupów jak najwięcej amunicji 7,62 mm, weź także karabin. Gdy dotrzesz już do punktu kontrolnego przed wejściem do bazy, idź wzdłuż muru po lewej. Wkrótce znajdziesz wyłom, którym spokojnie dostaniesz się do wnętrza. Zlokalizuj tory kolejowe i wejdź do wagonu wystającego z tunelu. W ten sposób oszczędzisz sobie mordowania sporej liczby żołnierzy.

Laboratorium to – podobnie jak reszta podziemi w tej grze – prosty korytarz bez żadnych odnóg. Jedynym zagrożeniem są tu trzy niewidzialne mutanty i kilka stref radioaktywnych. Gdy dojdziesz już do konsoli, zapisz koniecznie grę. Przestaw wajchę i przygotuj się na prawdziwą zabawę. Musisz przebić się na powierzchnię przez trzydziestu kilku żołnierzy Monolitu uzbrojonych w karabiny NATO. **Najlepszą taktyką jest powolna eksploracja korytarzy i systematyczne likwidowanie wrogów.** Pamiętaj też o miejscach, w których możesz zabić jednego przeciwnika po to, by wywabić kolejnego. Zbieraj po drodze naboje do snajperki (nie przesadzaj jednak, około 100 sztuk wystarczy) i jak najwięcej amunicji NATO. Po wyjściu z laboratorium okaże się, że las pełen jest walczących ze sobą żołnierzy frakcji Duty i Freedom. Jeśli wcześniej nie nagrabiłeś sobie u żadnego z tych ugrupowań, to nikt nie powinien cię zaczepić.

Czas teraz przygotować się na wyprawę do Prypeci. Potrzebny ci będzie nowy, niezniszczony pancerz, karabin Tunder, 150 sztuk amunicji SP-5, 450 naboi PAB-9 i około 100 pocisków kalibru 7,62 mm do karabinu snajperskiego. Dodatkowo kilka granatów, 100 bandaży, kilkadziesiąt apteczek i około 5 puszek jedzenia. Zabierz również jak najlepszy zestaw artefaktów – dobierz je według własnego uznania. Uzbrojony po zęby, powinieneś mieć w plecaku około 5 kilogramów wolnego. Jeśli coś jeszcze wyda ci się potrzebne, zabieraj śmiało. Pamiętaj, że z Prypeci powrotu nie będzie...

5) Prypeć

UWAGA: Jeśli zdecydujesz się na wycieczkę do reaktora, nie będziesz już mógł wrócić. Aby uniknąć przypadkowego załadowania następnej mapy, nie zbliżaj się do stadionu.



Zakładam, że przygotowałeś się zgodnie z moimi radami. Prypeć jest pełen strzelców wyborowych i żołnierzy Monolitu. Radzę wykorzystać pełen potencjał karabinu snajperskiego. **Spotkasz też kilku neutralnych stalkerów – radzę dołączyć do ich grupy [1], znacznie ułatwi to walki w mieście. Słuchaj uważnie poleceń dowódcy. Będzie cię informował, gdzie znajdują się poszczególni wrogowie.** Musicie przejść do końca ulicy, skręcić w prawo i niedługo potem dotrzecie do podziemnego parkingu [2]. Tam również znajduje się kilku wrogich żołnierzy – nimi jednak zajmie się twój oddział. Przeszukaj trupy, pogadaj z dowódcą, odpocznij i zapisz grę. Czas na wycieczkę do hotelu.

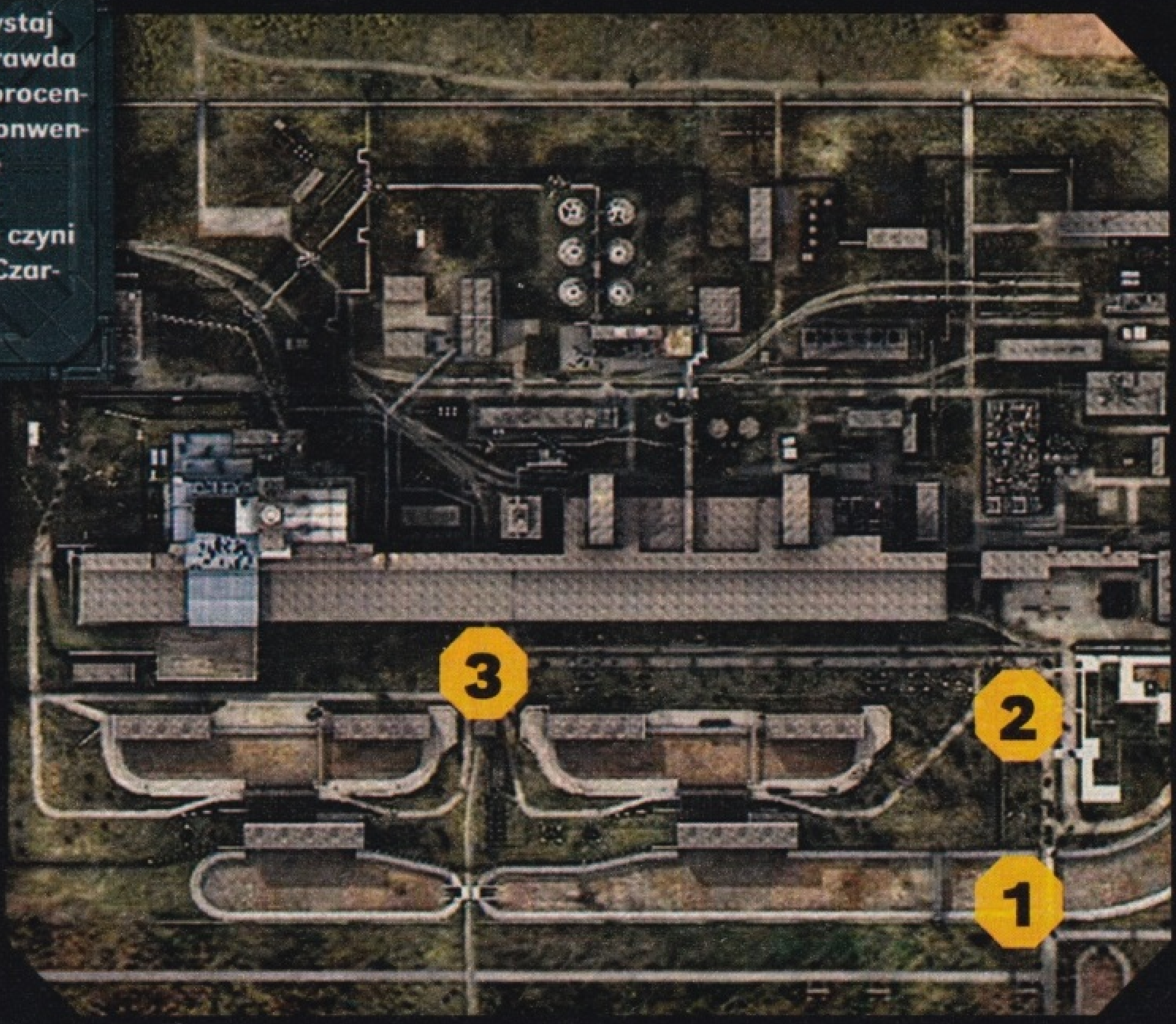
Hotel [3] to największy budynek w okolicy, więc nie da się go przegapić. Jest też niestety otoczony przez snajperów. **Radzę przemieszczać się bardzo powoli i bacznie obserwować dachy okolicznych budynków.** Nowi strzelcy wyborowi mają na wyposażeniu Gauss Gun – karabin snajperski, który rozniesie cię w pył, zanim się obejrzysz. Gdy już wybijesz wszystkich, biegnij w stronę głównego wejścia do budynku. Przygotuj się na niezbyt silny opór wewnątrz. Pokój zawierający interesujące cię przedmioty ma numer 26 i znajduje się na drugim piętrze. Zabierz stamtąd dokumenty i dekoder (użyjesz go pod sam koniec gry). Nic więcej cię tu nie interesuje, wyjdź więc na zewnątrz.

Na tyłach hotelu znajduje się diabelski młyn. Nie zaczynaj jednak podziwiać jego konstrukcji – w okolicy znajduje się snajper i żołnierz z wyrzutnią rakiet. Wpierw zajmij się tym drugim, ponieważ stanowi większe zagrożenie. **Teraz masz jeszcze szansę na powrót. Jeśli pójdziesz dalej na północ, gra załaduje następną mapę, a ty będziesz na ostatniej prostej do zakończenia zabawy.** Jeśli posiadasz wystarczająco dużo amunicji i medykamentów, a twój pancerz nadal nadaje się do użytku – wal śmiało. W innym wypadku zawróć, dokończ stare sprawy, wymień ekwipunek itd. Koniecznie zapisz stan rozgrywki, najlepiej jako oddzielny plik. A nuż okaże się, że wyruszyłeś źle przygotowany. Idź na północ. Gdy zbliżysz się do stadionu [4], rozpocznie się ładowanie ostatniej mapy – reaktora.

6) Czarnobyl

UWAGA: Nie korzystaj z egzoszkieletu. Co prawda zapewnia niemal stuprocentową odporność na konwencjonalną broń, ale nie chroni w ogóle przed promieniowaniem, co czyni go nieprzydatnym w Czarnobylu.

Ostatnią przygodę w Zonie rozpoczynasz na południu mapy [1]. Etap wprost pełen jest żołnierzy Monolitu. Dodatkową atrakcją będzie atakujący cię helikopter. Niestety, gdy zbliżysz się do bram kompleksu, twoja pozycja zniknie z mapy (prawdopodobnie jest to bug gry). Musisz orientować się, gdzie jesteś, po samym wyglądzie otoczenia. **Podążaj drogą i strzelaj do przeciwników z Tundera. Nie musisz oszczędzać amunicji, wszyscy tu używają naboi NATO lub SP-5.** Gdy zbliżysz się do bramy [2], uruchomi się licznik odmierzający czas do wybuchu. Prawdopodobnie zabije cię on na miejscu, więc radzę się pospieszyć. **Nie możesz biegać z karabinem snajperskim – używaj cały czas Tundera.** Unikaj ognia z helikoptera i w miarę możliwości omijaj kolejnych wrogów. Strzelaj tylko do tych, którzy stoją ci na drodze do wejścia do elektrowni [3]. Jeśli będziesz przeszukiwał ciała, wpierw zabieraj bandaże i apteczki, potem amunicję i antyrady.



Podążaj drogą w górę wzniesienia. Wkrótce trafisz na dość ostry spad terenu, prowadzący prosto do dziury w ścianie budynku [3]. Wbiegnij do środka, a gra załaduje nową mapę. Wewnątrz przygotuj się na ciągłe promieniowanie. Licznik Geigera będzie szalał podczas całego twojego pobytu w tym miejscu. Możesz już pozbyć się karabinu snajperskiego wraz z amunicją, od teraz będą kompletnie bezużyteczne. Tutejsi żołnierze Monolitu posiadają głównie amunicję PAB-9 i SP-5 oraz Gauss Guny wraz z nabojami. Do strzelania z Tundera wykorzystuj tylko SP-5. Zabierz też Gaussa, broń o takiej mocy z pewnością się przyda. Miej jednak na uwadze, że po każdej salwie karabin musi się naładować. Ten minus jest nadrabiany siłą przebicia.

Pierwszy poziom elektrowni nie jest bardzo wymagający. Powoli przebijaj się przez kolejne pomieszczenia, rozsądnie korzystając z quick-save'ów. Wszystko powinno pójść gładko. Twoim celem tutaj jest dotarcie do sporej klatki schodowej. **U jej szczytu staniesz przed wyborem.** Jeśli ruszysz w lewo, do sarkofagu, zobaczysz fałszywe zakończenie. Możesz również pójść w prawo i w górę, po drabinie, by odkryć tajemnicę Zony oraz ujrzeć prawdziwą końcówkę gry. Niezależnie od tego, którą drogę wybierzesz, czeka cię jeszcze kilku przeciwników do pokonania, a ponadto jeden lub dwa dodatkowe etapy.

7) Fałszywe zakończenie

Jeśli zdecydowałeś się na fałszywe zakończenie, nie powinieneś mieć problemu z jego osiągnięciem. Skieruj swoje kroki do wąskiego przejścia, przejdź korytarzem i zacznij wspinać się po zwałach gruzu. Zapisz lepiej grę – nie spotkasz tu co prawda żadnych wrogów, ale czeka cię kilka trudnych skoków nad przepaścią i sporo promieniowania. Wejdź po drabinie, spójrz w lewo i skorzystaj z kolejnej drabiny, a następnie przejdź przez teleport.

Zostaniesz przeniesiony do nowej części poziomu. Przejdź po zwalonym metalowym wsporniku na niższy poziom. Do celu prowadzi tylko jedna droga – jej przebieg jest raczej oczywisty. Blisko końca wędrówki będziesz musiał dwukrotnie zeskoczyć na położone niżej platformy – uważaj jednak, bardzo łatwo stąd spaść i zabić się. **Gdy wreszcie dotrzesz do Monolitu, podejdź i „użyj go", aby zobaczyć jedno z sześciu fałszywych zakończeń.** Wybór scenki zależy od sposobu, w jaki grałeś.

Lista zakończeń:

1) Chcę, by Zona zniknęła
Musisz mieć mniej niż 50 000 rubli i powyżej +1000 punktów reputacji.

2) Chcę być bogaty
Musisz mieć przy sobie powyżej 50 000 rubli.

3) Chcę rządzić światem
Musisz zabić przywódców Duty i Freedom.

4) Ludzkość jest zepsuta i musi być pod kontrolą
Musisz mieć reputację poniżej -1000 punktów.

5) Chcę być nieśmiertelny
Występuje wyłącznie wtedy, gdy nie spełniasz żadnego z powyższych warunków. Przywódcy Duty i Freedom muszą przeżyć, musisz mieć poniżej 50 000 tysięcy rubli i reputację pomiędzy -1000 a +1000.



Uff, biegłem szybko, ale się udało – zdążyłem się jeszcze załapać na ostatnią stronę poradnika!

8) Prawdziwe zakończenie

Jeśli chcesz zobaczyć prawdziwe zakończenie gry, czeka cię trochę więcej pracy. Wejdź po drabinie i na drzwiach użyj dekodera znalezionego w Prypeci. Przez 30 sekund będziesz musiał bronić się przed atakiem żołnierzy Monolitu. **Możesz jednak kucnąć za skrzynkami – jeśli zrobisz to wystarczająco szybko, wrogowie nawet cię nie zauważą.** Przejdź przez otwarte drzwi i poczekaj na załadowanie nowej mapy.

Wewnątrz laboratorium radzę pozbyć się amunicji PAB-9, gdyż jedynie SP-5 jest w stanie zrobić krzywdę wrogom, których tu napotkasz. **Rozpraw się z przeciwnikami po twojej lewej, weź w dłoń Gauss Gun i rozstrzelaj żołnierzy w korytarzu.** Możesz poczęstować ich kilkoma granatami. Pamiętaj jednak, że zniszczysz wtedy sprzęt, który mają przy sobie.

Oczyszczaj kolejne korytarze, dopóki nie trafisz na duże przejście z kręgiem światełek wewnątrz. Zapisz grę. Stań w przejściu (nie zbliżaj się jednak zbytnio, ponieważ zostaniesz uwięziony) i zacznij strzelać w kolejne generatory. Upewnij się, że masz przy sobie dużo amunicji i medykamentów. Po zniszczeniu ostatniego światełka zostaniesz przeniesiony, by porozmawiać z duchem sprawczym całego zamieszania. Jeśli przystaniesz na jego propozycję, zobaczysz mniej optymistyczne zakończenie. Jeśli jednak odrzucisz ofertę, zostaniesz teleportowany na zewnątrz reaktora.

Jest to ostatni poziom gry. Przygotuj się na naprawdę trudny fragment. Twoim celem jest bieganie między kolejnymi teleportami i walka z kolejnymi falami żołnierzy Monolitu. **Teleporty nie są specjalnie ukryte – największym wyzwaniem jest walka z broniącymi ich przeciwnikami.** Niektórzy są tam od początku, inni pojawiają się dopiero, gdy się zbliżysz. Nie ma określonego limitu wrogów – cały czas będą się pojawiać kolejni. Rób quick-save'y przed wejściem do każdego teleportu.

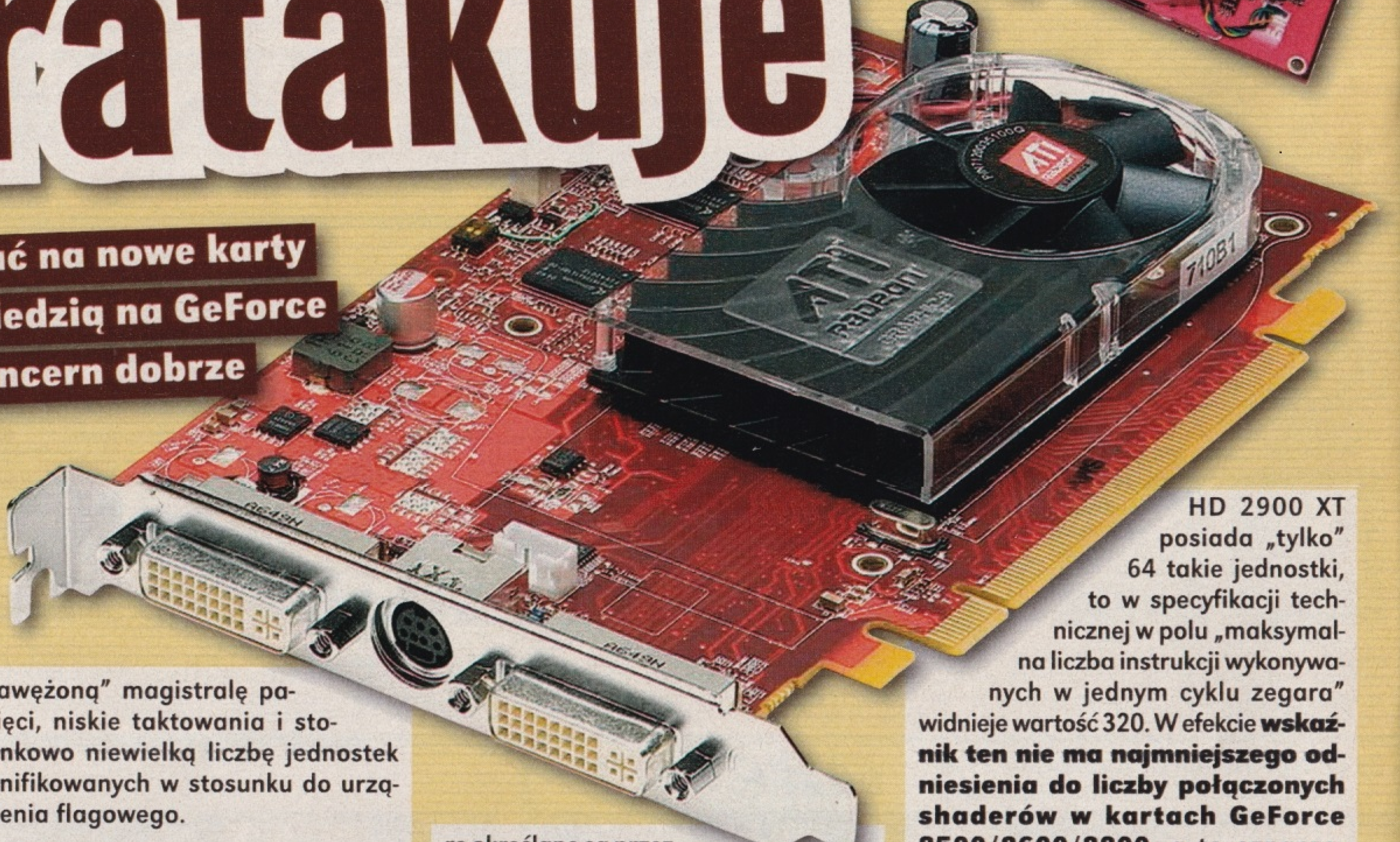
Ostatnia brama znajduje się na dachu. Aby do niej dojść, będziesz musiał przejść kilka rusztowań, walcząc jednocześnie z coraz to nowymi wrogami. Zabijaj tylko tylu, ilu trzeba, by oczyścić drogę. Spiesz się, zanim zostaniesz otoczony. Po przejściu przez teleport usiądź wygodnie i podziwiaj słuszne zakończenie.

Autor: Roland

Radeon kontratakuje



Czerwień ma symbolizować opiekę azteckiego boga ognia – dzięki temu Radeon mniej się nagrzewa. Eee... taki żarcik...



Aż pół roku trzeba było czekać na nowe karty graficzne ATI, będące odpowiedzią na GeForce serii 8000. Czy kanadyjski koncern dobrze wykorzystał ten czas?

Premiera nowej rodziny kart graficznych ATI odbyła się czternastego maja. Mimo to **na rynku zadebiutował tylko jeden model, o nazwie HD 2900 XT.** Jego mniej wydajne odpowiedniki pojawią się w sklepach dopiero w lipcu (sprawdź w sklepie, może już sq...). To Radeon HD 2400 oraz nieco szybszy HD 2600. **Wszystkie trzy urządzenia oferują zgodność z systemem Windows Vista i oczywiście pakietem DirectX 10.** Różnią się za to głównie pojemnością pamięci, taktowaniami i stosem innych danych, które najwygodniej porównać, korzystając z naszej tabelki poniżej. Spoglądając na specyfikacje kart, łatwo doszukać się podobieństw do GeForce 8500/8600, czyli okrojonych, ale tańszych wersji GeForce 8800. ATI przygotowuje swoje słabsze modele w bardzo podobny sposób jak NVIDIA – oferując mocno „zawężoną" magistralę pamięci, niskie taktowania i stosunkowo niewielką liczbę jednostek zunifikowanych w stosunku do urządzenia flagowego.

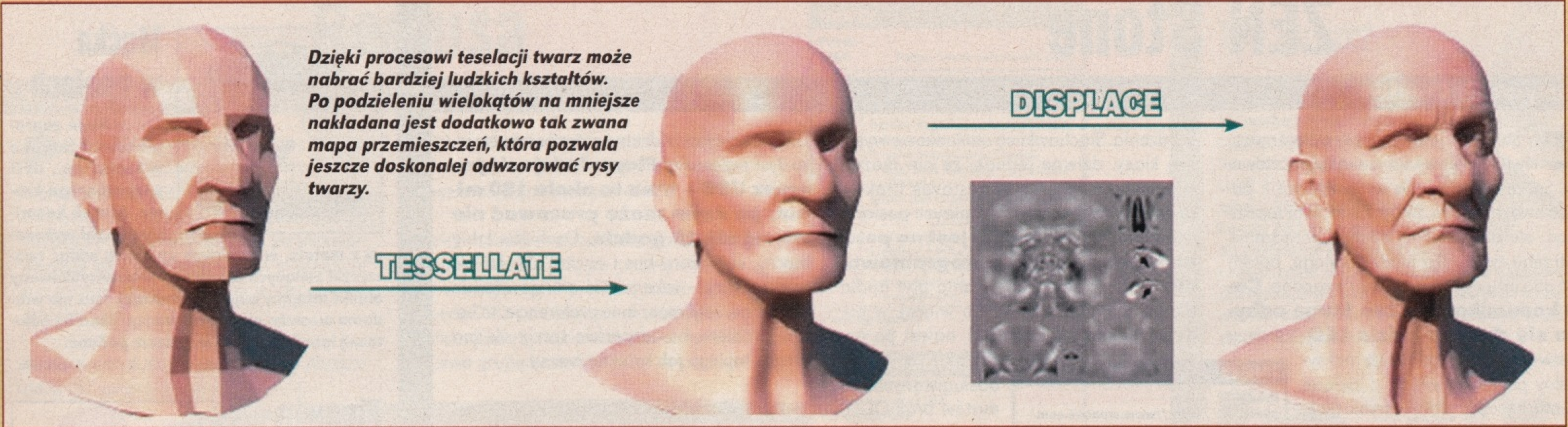
Teoretyczny rywal najwydajniejszych kart GeForce, czyli Radeon HD 2900 XT, na pierwszy rzut oka prezentuje się naprawdę imponująco. To za sprawą wyżyłowanych przez producenta danych technicznych, takich jak wysoka częstotliwość taktowania rdzenia oraz liczba jednostek zunifikowanych. Niestety **w przypadku jednego z kluczowych parametrów AMD/ATI pozwoliło sobie na małe oszustwo.** Chodzi o liczbę jednostek zunifikowanych, które określane są przez firmę jako jednostki przetwarzania strumieniowego (Stream Processing Units). W przypadku najnowszych produktów ATI jednostki te potrafią wykonać do pięciu instrukcji na jeden cykl zegara. Tym samym, choć HD 2900 XT posiada „tylko" 64 takie jednostki, to w specyfikacji technicznej w polu „maksymalna liczba instrukcji wykonywanych w jednym cyklu zegara" widnieje wartość 320. W efekcie **wskaźnik ten nie ma najmniejszego odniesienia do liczby połączonych shaderów w kartach GeForce 8500/8600/8800**, a to oznacza, że prawdziwe możliwości urządzeń pokazują dopiero wyniki benchmarków. W nich najmocniejszy z nowych Radeonów wypada podobnie jak GeForce 8800 GTS. Modele 8800 GTX i Ultra są wyraźnie lepsze i pozostają daleko poza zasięgiem ATI. Zapewne z tego względu cenę 2900 XT ustalono na około 1400 zł, czyli na poziomie GeForce 8800 GTS 640 MB. Słabsze Radeony powinny kosztować mniej więcej tyle, co GeForce 8500/8600.

Na pierwszy rzut oka rywal najwydajniejszych kart GeForce prezentuje się imponująco.

Tak jak NVIDIA, również ATI dba o dodatkowe możliwości swoich kart graficznych. Także na Radeonach można komfortowo oglądać filmy HD, a to za sprawą Unified Video Decoder (w skrócie UVD). Jest to dekoder wbudowany w procesor urządzenia, zajmujący się przetwarzaniem strumienia wideo skompresowanego za pomocą kodeków VC-1 lub H.264/AVC, stosowanych przy materiale HD. Podobnie jak w przypadku PureVideo, czyli rozwiązania firmy NVIDIA, jednostka UVD jest w stanie zdekodować cały plik wideo bez pomocy procesora. Według ATI do zalet UVD należy dodatkowa obsługa formatu VC1, gdy karty NVIDIA wyposażone w PureVideo HD drugiej generacji do pracy z tym kodekiem potrzebują pomocy ze strony

Technikalia

	Radeon HD 2400	Radeon HD 2600	Radeon HD 2900 XT	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS
Taktowanie rdzenia	525-700 MHz	600-800 MHz	740 MHz	575 MHz	500 MHz
Taktowanie pamięci	400-800 MHz	400-1100 MHz	825 MHz	1350 MHz	1200 MHz
Ilość pamięci	128/256 MB	256 MB	512 MB	768 MB	640 MB
Maks. pobór prądu	25 W	45 W	215 W	140 W	125 W
Magistrala pamięci	64 bit	128 bit	512 bit	384 bit	320 bit
Liczba jednostek zunifikowanych / maksymalna liczba instrukcji wykonywanych w cyklu zegara	8/40	24/120	64/320	128	96



Dzięki procesowi teselacji twarz może nabrać bardziej ludzkich kształtów. Po podzieleniu wielokątów na mniejsze nakładana jest dodatkowo tak zwana mapa przemieszczeń, która pozwala jeszcze doskonalej odwzorować rysy twarzy.

Wyniki testów

	3DMark 2003 1024 x 768	3DMark 2005 1024 x 768	3DMark 2006 1280 x 1024	AoE III 1280 x 1024 (fps)	Doom 3 1280 x 1024 (fps)	F.E.A.R. 1280 x 960 (fps)	NFS Carbon 1280 x 1024 (fps)	Quake 4 1280 x 1024 (fps)	Serious Sam 2 1280 x 1024 (fps)
Radeon HD 2900 XT	38 787	20 639	11 123	91	224	169	90	145	125
GeForce 8800 Ultra	44 642	20 398	12 631	140	276	209	101	180	177
GeForce 8800 GTX	41 557	19 580	11 801	132	265	197	90	177	171
GeForce 8800 GTS 640 MB	33 479	17 156	9560	102	211	172	67	170	138

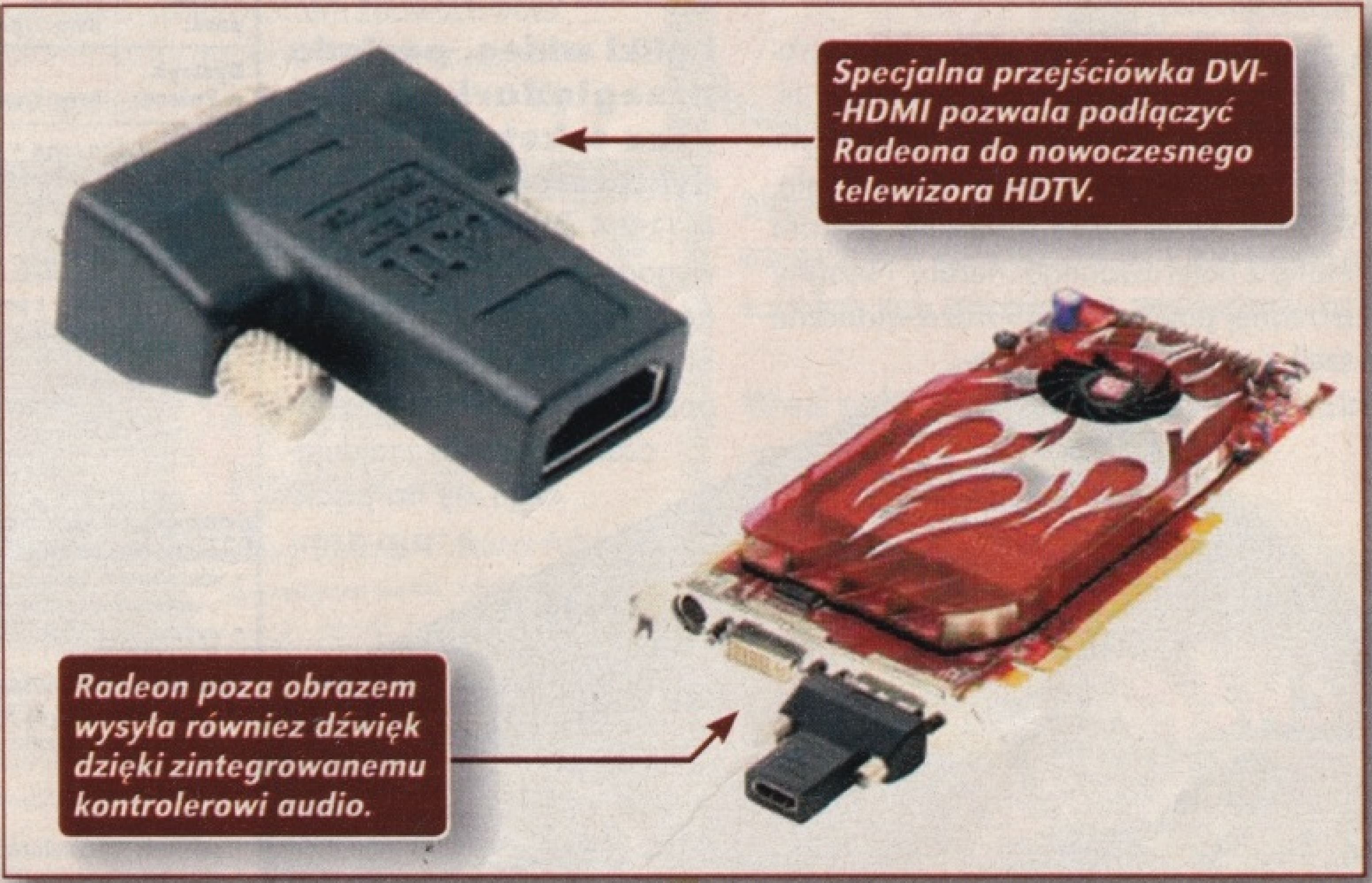
Platforma testowa: Core 2 Duo @ 3,6 GHz, ASUS P5W64 WS Professional, XP SP2.

CPU. Tym samym dzięki modelom ATI można oglądać materiał HD nawet na komputerze ze słabym procesorem, co na GeForce jest czasem niemożliwe. Dodatkowym plusem urządzeń ATI jest zintegrowany kontroler audio, używany tylko w wypadku podłączenia kabla HDMI (poprzez specjalną przejściówkę DVI-HDMI dołączaną do karty). Dzięki temu modele Radeon HD 2000 są zgodne ze standardem wyznaczonym przez system Windows Vista Premium. Kodek audio wspiera dźwięk w formacie 5.1 (Dolby Digital i DTS). Rozwiązanie to pozwala łatwo przesyłać obraz i dźwięk HD z komputera do telewizora czy amplitunera i na pewno ucieszy posiadaczy odbiorników ze złączem HDMI.

W praktyce wrażenia z obcowania z najwydajniejszym Radeonem są gorsze, niż można się było spodziewać. Spora **wada karty to niestety duże zapotrzebowanie na prąd modelu HD 2900 XT.** Przekłada się to bezpośrednio na temperaturę pracy Radeona. Mimo solidnej konstrukcji systemu chłodzenia (z turbiną kręcącą się na naprawdę wysokich obrotach), przy większym obciążeniu ciepłota rdzenia przekracza próg 80°C. Również w stanie bezczynności karta jest dość gorąca: 60°C. Dla porównania GeForce 8800 GTS 640 MB odnotował 57°C, pod obciążeniem rozgrzał się do 72°C, a przy tym cały czas pozostawał praktycznie bezgłośny. Jedyna nadzieja w zewnętrznych producentach kart opartych na technologii ATI, którym być może uda się opracować alternatywny, cichy system chłodzenia.

Wydaje się, że oczekiwanie na nowe Radeony nazbyt się przedłużyło. O ile mocnymi punktami kart jest zgodność z DirectX 10, układ UVD czy zintegrowany kontroler audio dla HDMI, o tyle najwydajniejszy model HD 2900 XT nieco rozczarowuje – głównie za sprawą wysokiego zapotrzebowania na energię, głośnego systemu chłodzenia i wysokiej temperatury pracy. Za to słabsze Radeony na pewno zadomowią się na rynku obok GeForce 8500/8600 – ceny mają rozsądne, a trzeba też pamiętać o mocnym atucie w postaci znakomitych możliwości multimedialnych. Na dodatek karty te mają również stosunkowo niewielkie zapotrzebowanie na energię. Mogą więc stanowić świetną podstawę komputerów typu MediaCenter, bowiem układ UVD znakomicie radzi sobie z materiałem wideo.

Autor: Piotr Lewandowski



Specjalna przejściówka DVI-HDMI pozwala podłączyć Radeona do nowoczesnego telewizora HDTV.

Radeon poza obrazem wysyła również dźwięk dzięki zintegrowanemu kontrolerowi audio.

Nowości od ATI

SPRZĘTOWA OBSŁUGA TESELACJI

Karty Radeon HD 2000 posiadają w pełni programowalną jednostkę odpowiedzialną za obsługę tzw. teselacji. To **proces dzielenia na mniejsze wielokątów wygenerowanych podczas tworzenia obrazu 3D, dzięki czemu wyświetlany obiekt może wyglądać znacznie lepiej.** Teselacja w świecie komputerowej grafiki 3D jest znana już premiery Radeona 8500, kiedy to zaprezentowano technologię TruForm. Od tego czasu ATI przy każdej możliwej okazji pokazuje olbrzymie możliwości tego procesu i jego wpływ na jakość generowanej sceny 3D. Mimo to liczba gier wykorzystujących te mechanizmy od początku ich istnienia jest niewielka. Ani jedna produkcja używająca TruForm nie oferowała zdecydowanie wyższej wydajności ani też nieporównywalnie lepszej jakości grafiki 3D. Obecnie implementacja teselacji ma być zdecydowanie łatwiejsza, a sam proces dużo bardziej efektywny. Na razie to jednak tylko obietnice, które być może spełnią się z biegiem czasu. Wszystko zależy od tego, czy twórcy będą zainteresowani wspieraniem teselacji w swoich grach.

CUSTOM FILTER ANTI-ALIASING (CFAA)

Wraz z nowymi Radeonami debiutuje **w pełni programowalna metoda wygładzania krawędzi**, umożliwiająca przeprowadzenie tego procesu z dwudziestoczterokrotnym próbkowaniem (CFAAx24) dzięki użyciu różnych wersji filtrów. Standardowo operacja taka opiera się na filtrach pudełkowych (box), które nie są w stanie objąć całego obrazu. ATI zwiększyło skuteczność wygładzania krawędzi dzięki zastosowaniu dodatkowych filtrów, takich jak narrow-tent i wide-tent. Obejmują one swoim obszarem większą część obrazu i tym samym gwarantują zwiększoną skuteczność wygładzania. Samo wygładzanie krawędzi odbywa się teraz przy współpracy starej metody z nowymi filtrami, dzięki czemu obraz poddany temu procesowi wygląda znacznie lepiej.

Creative ZEN Stone

Kamyczek z Creative

Zen Stone to jednogigowy odtwarzacz, niewiele większy od znaczka pocztowego. Sprzęt nie posiada wyświetlacza, i początkowo myślałem, że będzie mi to przeszkadzać, ale do sprawnej obsługi urządzenia potrzeba tylko kilku minut treningu, potem jest ona intuicyjna i po prostu wygodna. **Cała komunikacja z Zen Stone odbywa się dzięki diodzie LED**, np. trzy czerwone błyski sygnalizują maksymalny poziom dźwięku, a zielone światło oznacza pracę w trybie play. Sterowanie odbywa się za pomocą pięciu przycisków oraz przełącznika, który umożliwia przemieszczanie się pomiędzy folderami, a także wybór odtwarzania losowego lub kolejnych utworów.

Zen Stone to aż sześć wariantów kolorystycznych i dobre, dokładne wykonanie. Na gładkiej, lakierowanej powierzchni widać niestety odciski palców i wszystkie zabrudzenia. Słuchawki są stosunkowo wysokiej klasy, dziwne jednak, że nie można ich zawiesić na szyi. W zestawie brakuje również smyczy, mimo że player posiada uchwyt na nią. **Minusem jest na pewno bardzo ubogie oprogramowanie** – aplikację do zgrywania płyt audio trzeba ściągnąć z netu. Co więcej, w pudełku nie ma też instrukcji, nawet po angielsku, a wśród obsługiwanych formatów brak OGG, szkoda.

Urządzenie jest widziane przez komputer jako dysk przenośny. **Player ładuje się poprzez USB – trwa to około 180 minut, po czym może pracować nie więcej niż 10 godzin.** Osobiście lubię mocny, wyważony bas i czyste, ale słabsze wysokie tony – taką jakość oferuje właśnie Zen Stone. Jeśli masz inne preferencje, to będzie problem, bo oczywiście sprzęt nie ma czegoś takiego jak korektor barwy.

Jeśli nie przeraża cię minimalizm Zen Stone, szukasz playerka taniego, a przy tym firmowego i dobrze wykonanego, nowy produkt Creative powinien spełnić twoje oczekiwania.

INFO

Producent:	Creative http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	Creative http://www.creative.com/
+	bardzo mały i poręczny • mimo braku wyświetlacza prosta nawigacja • bardzo lekki • atrakcyjny wygląd • niezła jakość dźwięku • dużo wariantów kolorystycznych • świetna cena
–	brak obsługi formatu OGG • brak smyczy w zestawie • bardzo skromne dodatki • brak instrukcji
cena dystrybutora 139,00	cena w sieci 129,00

Dane techniczne

- pamięć: 1 GB
- odtwarza: MP3, WMA, audio
- podłączenie: mini-USB
- zasilanie: bateria litowo-jonowa
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- wymiary: 53,7 x 35,3 x 12,8 mm
- waga: 18,5 g
- konektor USB (do ładowania i przesyłania danych)

Zen Stone przypomina trochę QoolQee X, ale jest elegantszy i... tańszy.

CLICK! Ocena: 4+ — Możliwości: 3+, Wygląd: 5, Cena: 5



Pentagram Vanquish R Touch

Cyfrowa gwiazda Isztar

Przenośny odtwarzacz MP4 z Pentagramu prezentuje się naprawdę atrakcyjnie. Front z dużym wyświetlaczem i dotykowym panelem podświetlonym na czerwono wygląda okazale. Tylna część obudowy została wykonana z polerowanego metalu. Niestety na lustrzanej powierzchni bardzo widoczne są wszelkie zabrudzenia i odciski palców. **Sterowanie za pomocą touchpada też jest problematyczne i nieprecyzyjne** – niekiedy sprzęt reaguje za wcześnie (zanim palec dotknie panelu).

Vanquish R Touch umożliwia przenoszenie danych, odtwarza muzykę i pliki wideo, posiada przeglądarkę zdjęć oraz tekstu, a także dyktafon i radio. Ekran LCD 2,4 cala pozwala dość wygodnie oglądać filmy (jak na tę wielkość). Bardzo dobrze, że można ustawić pięć poziomów jasności wyświetlacza. Za pomocą znajdującego się na płycie programu samodzielnie przekonwertujesz film do formatu obsługiwanego przez urządzenie (AVI skompresowane kodekiem XviD, rozdzielczość 320 x 240).

Funkcje muzyczne playera i jakość odtwarzania są na zadowalającym poziomie (warto jednak wymienić słuchawki na lepsze). Dziwi trochę, że **urządzenie nie obsługuje popularnego formatu OGG.** Korektor barw umożliwia wybór jednego z siedmiu profilów, m.in. rock, bass, pop, ustawienie użytkownika. Dostępna jest także opcja wyświetlania tekstów piosenek.

Dyktafon działa niestety dość przeciętnie: łowi szumy, a na dodatek zapis pliku jest możliwy tylko w formacie wave (podobnie z nagrywaniem z radia). Co prawda Vanquish R Touch można wyposażyć w pojemną kartę microSD, ale tracenie miejsca na olbrzymie pliki WAV wydaje się nieporozumieniem. Nie jest to jednak aż tak duży problem. Ogólnie, **plusy przeważają nad minusami.** Warto rozważyć zakup MP4 z logiem Pentagramu.

INFO

Producent:	Pentagram http://pentagram.pl/
Dystryb. w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
+	dobra cena • niezły ekran LCD • sporo funkcji dodatkowych • mała waga • dość szybkie ładowanie akumulatora (2 h) • instrukcja i menu po polsku
–	problemy z panelem dotykowym • brak etui • słaby dyktafon i zapis tylko w WAV • przeciętne słuchawki
cena dystrybutora	1 GB 259,99 2 GB 309,99 4 GB 394,99
cena w sieci*	1 GB 239,00 2 GB 289,00 4 GB 379,00

Dane techniczne

- wbudowana pamięć: 1 GB/2 GB/4 GB + wejście na kartę microSD
- wyświetlacz: LCD TFT, 2,4", 260 tys. kolorów (320 x 240)
- odtwarza: MP3, WMA, WMV, ASF, MPEG-4 (AVI), JPEG, TXT, LCR (teksty piosenek)
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- dyktafon
- radio FM
- 7 ustawień EQ
- zasilanie: akumulator litowo-jonowy
- czas pracy: od 4 h (filmy) do 9 h (muzyka)
- wymiary: 90 x 40 x 8 mm
- waga: 53 g
- połączenie: USB 2.0

Dobra cena, sporo opcji, solidne wykonanie. Kilka drobnych niedogodności nie powinno nikogo zniechęcić do zakupu.

CLICK! Ocena: 4 — Możliwości: 4, Wygląd: 4+, Cena: 4



NEWS

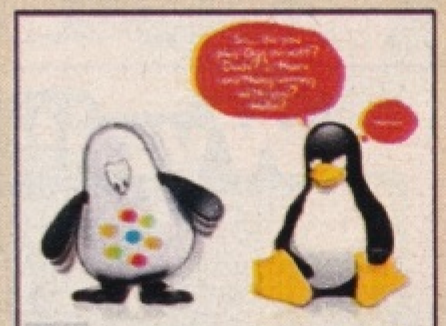
Mućka w opałach



Lasse Klein zaprojektował lampkę w kształcie... UFO porywającego krowę. Statek kosmiczny został wykonany z metalu, w owalnych szybkach widać twarzyczki zielonych ludzików. Niezidentyfikowany obiekt latający miga światełkami, lecz nie wiadomo niestety, czy krowa muczy. Cena tej odlotowej lampki nie została jeszcze podana.

Źródło: gizmodo

Pingwin Pik Pok



Sega Toys zaprezentowała kolejny – po iDog oraz iFish – głośnik w kształcie zwierzątka. Tym razem jest to iPenguin. Oprócz nagłaśniania muzyki pingwin miga kolorowymi diodami i... tańczy. Czyżby japońscy inżynierowie też oglądali „Tupot małych stóp"? Pik Poka kupisz za około 100 zł.

Źródło: Sega Toys

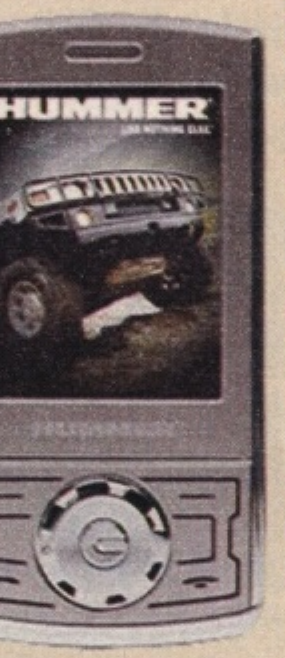
LED go!



Jeśli szukasz surowego budzika, który wygląda jak stadionowa tablica wyników, przyjrzyj się Gforce Power LED z Nichia Corporation. Ten elektroniczny czasomierz odlicza lata, miesiące, godziny, minuty, sekundy i powie ci jeszcze, jaka jest temperatura w twoim pokoju. Czego chcieć więcej? Zapłacisz za niego – bagatela – 300 złotych.

Źródło: gadgetuniverse

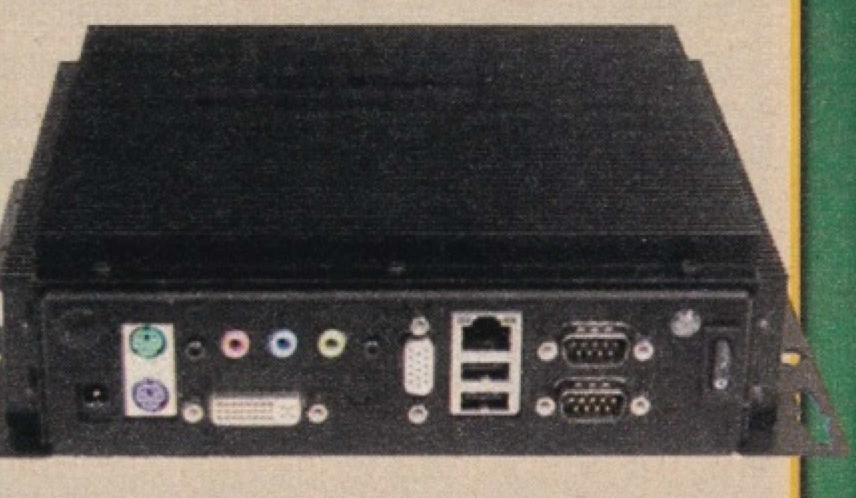
Telefon Bad Boys



Hummer H1 – to nazwa cywilnej wersji terenowego samochodu o nazwie HMMWV, stworzonego dla armii USA. Jeśli masz już takie autko, możesz dokupić do niego telefon o tej samej nazwie, zaprojektowany przez ModeLabs. Ciekawostką będzie joystick w kształcie koła samochodu oraz nietypowe kolory: żółty, matowy szary, trawiastozielony i khaki. Cena aparatu to około 1200 zł.

Źródło: mobiled

Pomoc dla Don Kichota



Tangent Rugged Mini Fanless PC to komputer bez wiatraków i turbin, które oprócz tego, że chłodzą, potwornie hałasują. W miejsce klasycznego dysku twardego zastosowano tu czytnik kart Compact Flash. Mini Fanless PC waży 1,8 kg i pobiera 44 W. Za sterowanie odpowiada system operacyjny Windows XP Pro, a jednostką zawiadującą jest procek Intela. Walizkowy minikomputer kosztuje około 3400 zł.

Źródło: engadget

Microsoft Reclusa

Wejście smoka 2

Po sukcesie myszy Habu, wspólnego projektu chłopaków z Razera i Redmond, pojawił się nowy produkt będący owocem ich współpracy. **Microsoft Reclusa to klawiatura przeznaczona dla graczy**, w tym segmencie ma jednak sporą konkurencję, choćby Logitecha G15.

Reclusa jest duża i owalna (nieco dłuższa od G15), co przypomina mi pierwsze klawiatury multimedialne. Dodatkowe przyciski znajdują się w dwóch blokach po bokach kontrolera (po pięć plus pokrętła). **W górnej części umieszczono płat błyszczącego plastiku, którego jedyną funkcją jest prezentowanie logo Microsoftu.** Ponieważ jego powierzchnia jest praktycznie lustrzana, w ciemnym pokoju odbija się w nim ekran, co może przeszkadzać. Na plus należy zaliczyć bardzo delikatne, idealnie wyważone podświetlenie klawiszy. Mimo to dziwi jednak, że nie można zmienić poziomu jego intensywności.

Przyciski dodatkowe rozmieszczono dość wygodnie, oprócz [R3] po prawej stronie, który w oryginalnym profilu wysuwa tackę z napędu DVD – znajduje się on niebezpiecznie blisko [Entera] na klawiaturze numerycznej. Lewa grupa buttonów służy do obsługi Outlook Express, uruchamiania strony startowej, opcji „kopiuj" oraz „wklej". Pokrętło wykorzystasz zaś do przewijania strony. Prawy blok guzików umożliwia kontrolę nad mediami, pokrętło zaś odpowiada za ustawienie głośności. Możesz również sam zdefiniować swoje makra, dziwne jednak, że jest tylko pięć dostępnych schematów. **Na dodatek, jeśli lubisz podczas gry słuchać muzyki, musisz zrezygnować z grupy klawiszy po prawej stronie (odpowiedzialnych za media).** Zaskakuje też brak funkcji mute. Niestety zastrzeżeń i wątpliwości jest znacznie więcej.

Wcześniej się udało, ale tym razem współpraca Razera z Microsoftem zaowocowała produktem, który ma kilka dość znaczących niedociągnięć.

INFO

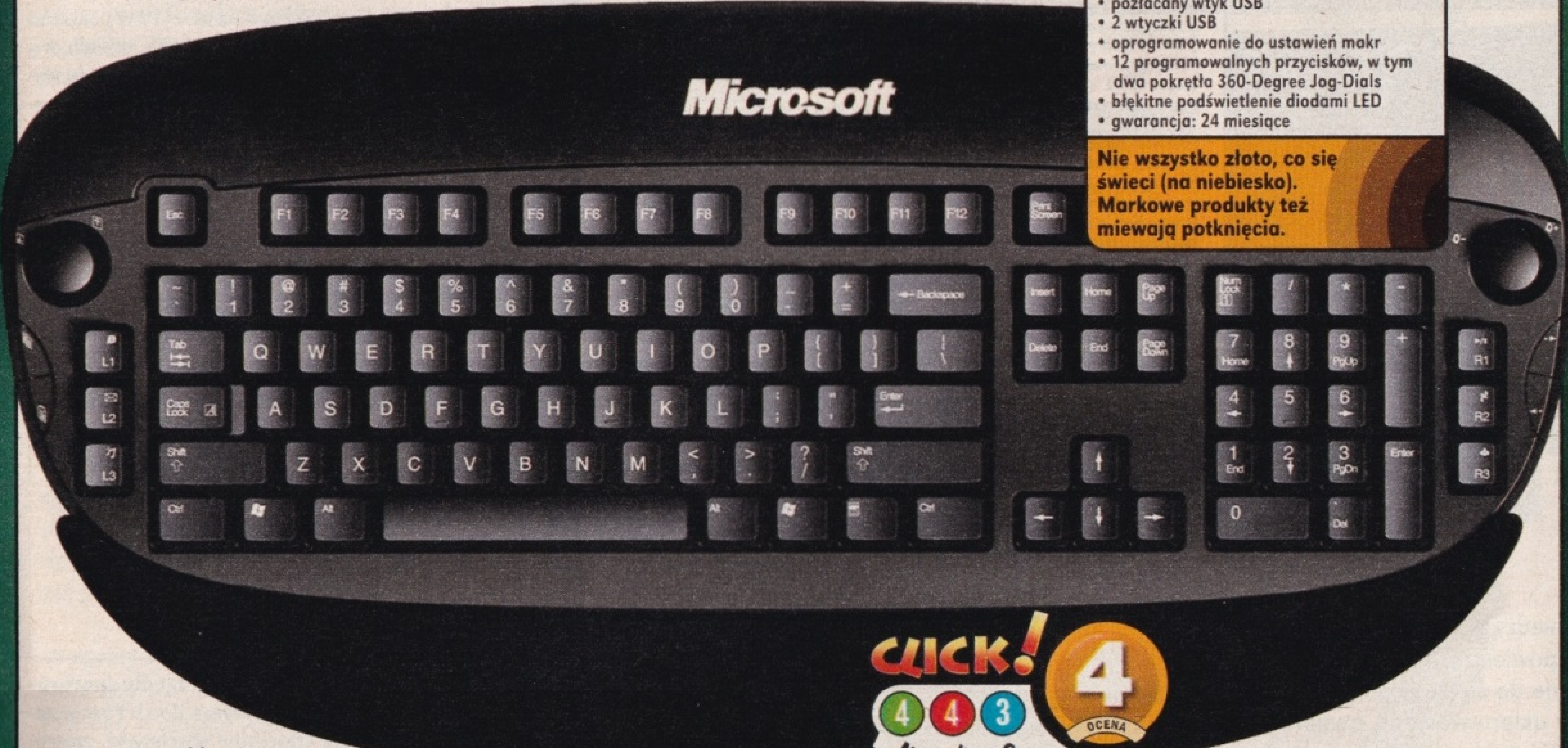
Producent:	Microsoft http://www.microsoft.com/
Dystryb. w Polsce:	Microsoft http://www.microsoft.com/
+	bardzo wygodny, pokryty skóropodobnym materiałem wrist-rest • cicha praca (oprócz spacji) • duży skok klawiszy • wyważone podświetlenie • wbudowany rozgałęźnik USB (2 porty) • długi kabel • zestaw klawiszy do obsługi mediów
–	błyszczący kawał plastiku powyżej klawiszy • tylko pięć schematów makra • pokrętła mają za duży zakres działania (brak granicy) • wysoka cena • brak opcji mute

cena dystrybutora 195,00

Dane techniczne

- typ złącza: USB 2.0
- pozłacany wtyk USB
- 2 wtyczki USB
- oprogramowanie do ustawień makr
- 12 programowalnych przycisków, w tym dwa pokrętła 360-Degree Jog-Dials
- błękitne podświetlenie diodami LED
- gwarancja: 24 miesiące

Nie wszystko złoto, co się świeci (na niebiesko). Markowe produkty też miewają potknięcia.



CLICK! 4 OCENA – CENA 4, WYGLĄD 4, MOŻLIWOŚCI 3

NEWS

Tnij i niszcz



Chcesz widowiskowo pozbyć się pracy klasowej z kiepską oceną? Wreszcie możesz kupić sobie podręczną niszczarkę dokumentów USB. Urządzenie ma wymiary 253 x 69 x 48 mm i waży 351 g. Można je również zabierać ze sobą na spacer i rozprawiać się np. z paragonami sklepowymi. Sprzęt zasilany jest wówczas czterema paluszkami AA. Jeśli jesteś z Układu, musisz mieć ten sprzęt! Ceny na razie nie znamy.

Źródło: kinlan

Czarny koń z Acera



Firma Acer uzyskała zgodę na wykorzystanie logo Ferrari w nowym PDA. Urządzenie o nazwie Ferrari Racing Personal Navigator ma charakterystyczne kolory i żółtą tarczę z czarnym rumakiem. Czy będzie równie szybkie, nie wiadomo, nie podano jeszcze specyfikacji. Pewne jest tylko, że będzie posiadać Wi-Fi oraz Bluetooth.

Źródło: idg

Enlarge your nanorurki



Jeśli jeszcze nie słyszałeś o nanorurkach węglowych i ich rewolucyjnych właściwościach termicznych, możesz już zbierać kasę na pierwszy w świecie cooler wykonany w tej technologii. OCZ Hydrojet ma podstawę z nanorurek, które są 5 razy bardziej wydajne niż miedź. Cena tego „samowaru" będzie zaporowa – na szczęście jeszcze jej nie znamy.

Źródło: hardwaresecrets

7 krasnoludków: Misja Czerwony Kapturek



Od premiery „7 krasnoludków: Historii prawdziwej" minął rok i na horyzoncie pojawiła się już kolejna opowieść. Niestety **pierwsze spotkanie z krasnalami było przeciętne**, przede wszystkim ze względu na efekty specjalne a la „Wiedźmin" oraz dłużyzny. Film ratował się świetnym dubbingiem, m.in. z Maćkiem Stuhrem i Kasią Figurą.

W kolejnej przygodzie, o podtytule „Misja Czerwony Kapturek", pojawia się straszliwy smok, który grozi Śnieżce, że na pierwsze urodziny jej dziecka porwie je, o ile księżniczka nie odgadnie jego imienia. **Jedno jest pewne: bez pomocy 7 krasnali się nie obejdzie.**

Mam nadzieję, że tym razem panowie w czerwonych czapeczkach będą bardziej zabawni. Na pewno pomoże im w tym Jan Wecsile, autor polskiej wersji dialogów „7 krasnoludków".

Premiera kinowa: 24.08.2007
Gatunek: komedia
Produkcja: Niemcy

Next



„Next" to widowiskowy film akcji, adaptacja opowiadania Philipa K. Dicka „Złoty człowiek". Autorami obrazu są reżyser Lee Tamahori oraz scenarzyści Paul Bernbaum, Gary Goldman i Jonathan Hensleigh, mający na swoim koncie takie produkcje jak „Punisher" i „Pamięć absolutna".

Cris Johnson (w tej roli Nicolas Cage) **dysponuje nieprawdopodobną umiejętnością przewidywania przyszłości, ale jedynie kilku minut w przód.** Od lat ukrywa się przed poszukującymi go agencjami rządowymi, aż do dnia, gdy grupa terrorystów zagraża Los Angeles wysadzeniem ładunku jądrowego. Agentka FBI (Julianne Moore) zostaje wysłana z misją odnalezienia Johnsona i skłonienia go do współpracy. Zaczyna się wyścig z czasem, w którym Cris ma pewną przewagę...

W „Next" będzie też można zobaczyć piękną Jessicę Biel, choćby dla niej warto iść do kina.

Premiera kinowa: 10.08.2007
Gatunek: akcja/sci-fi/thriller
Produkcja: USA

Harry Potter i Zakon Feniksa



Piątą część serii „Harry Potter" wyreżyserował wielokrotnie nagradzany twórca telewizyjny David Yates („Sex Traffic", „State of Play"). Jest też polski akcent, bowiem autorem zdjęć został Sławomir Idziak, który znany jest z widowiskowych obrazów w „Królu Arturze" i „Helikopterze w ogniu".

W nowym filmie **Harry ponownie wraca do Hogwartu, gdzie nikt nie chce przyjąć do wiadomości informacji o powrocie sami-wiecie-kogo oraz o dramatycznej potyczce Pottera z Lordem.** Na dodatek, w momencie, gdy wielkie zło jest coraz bliżej, Ministerstwo Magii powołuje na stanowisko nauczyciela obrony przed czarną magią zupełnie nieprzygotowaną profesor Dolores Umbridge. Harry musi wziąć sprawy we własne ręce, by ratować przyjaciół...

Premiera kinowa: 27.07.2007
Gatunek: fantasy/przygodowy
Produkcja: USA

Altec Lansing FX5051

Diabeł w pudełku

Altec Lansing to firma znana z nowatorskich rozwiązań i oryginalnego designu. Nie inaczej jest w przypadku zestawu 5.1 oznaczonego numerem FX5051. Pierwsze, co zwraca uwagę po wypakowaniu sprzętu z pudła, to wysoka jakość wykonania i dbałość o szczegóły. Satelity mają solidne podstawki z gumowymi podkładkami oraz kanałem na przewód (aby stały równo). W komplecie znajdują się dodatkowe zaczepy, umożliwiające podwieszenie elementów zestawu na ścianie. Wszystkie satelity są konstrukcjami dwudrożnymi, czyli wyposażonymi w dwie membrany: 18 i 40 mm. Dziwne trochę, że taką samą specyfikację ma również center, co odbija się niestety na jego możliwościach.



Największe zdumienie wywołuje subwoofer z praktycznym zastosowaniem nowatorskiej technologii izobarycznej. Polega ona na zamknięciu w obudowie dwóch głośników (6,5 cala), ułożonych w taki sposób, aby utrzymane było między nimi stałe ciśnienie powietrza. Są one ustawione do siebie licami, ale fala dźwiękowa jest ukierunkowana poziomo i dookolnie. Dzięki temu zmniejszono wielkość „pudła", nie tracąc na jakości dźwięku.

Bardzo dobrze przemyślano system podłączania kabli – oznaczono je różnymi kolorami końcówek i gniazd. Jeśli podepniesz zestaw przez USB, generowany jest 6-kanałowy dźwięk surround – ciekawy efekt, jeśli nie masz karty 5.1. To jednak tylko imitacja, echo i namiastka prawdziwego trybu przestrzennego.

Urządzenie posiada dodatkowo dwa piloty, w tym jeden bezprzewodowy, który jest niestety kiepskiej jakości i bardzo delikatny. Za pomocą kontrolerów sterujesz głośnością, basem, wysokimi tonami oraz głośnikiem centralnym i tylnymi. Muzycznie Altec Lansing FX5051 zachwyca czystym, głębokim basem oraz niezłymi średnimi tonami. Dziwi za to słabością w zakresie od 14 do 18 kHz. Nie jest to więc zestaw dla audiofilów, lecz bardzo porządny, świetnie wykonany sprzęt do filmów i gier.

INFO

Producent:	Altec Lansing http://www.alteclansing.com/
Dystryb. w Polsce:	Komputronik http://www.komputronik.pl/

(+) dwa piloty, w tym jeden bardzo estetyczny i przydatny • mocna, solidna budowa • zintegrowany zasilacz • świetny muzycznie i zaskakujący konstrukcyjnie subwoofer • bardzo ładne satelity z dodatkowymi uchwytami do mocowania na ścianie

(–) brak instrukcji PL • zniekształcenia dźwięku przy dużej głośności • słabe możliwości w zakresie od 14 do 18 kHz • brak sterowania przednimi głośnikami • przeciętnej jakości pilot bezprzewodowy

cena dystrybutora 789,00 | cena w sieci 525,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa RMS: 89 W (subwoofer: 28 W + satelity: 4 x 12 W + centralny: 13 W)
- pasmo przenoszenia głośnika niskotonowego: 40 Hz – 150 kHz
- pasmo przenoszenia satelitek: 150 Hz – 20 kHz
- pilot przewodowy z kontrolą: bas, tony wysokie, głośniki przednie, tylne, on/off
- pilot bezprzewodowy z kontrolą: bas, tony wysokie, głośniki przednie, on/off oraz reset ustawień
- możliwość podłączenia iPoda bądź innego odtwarzacza MP3 (do pilota przewodowego)
- wejście słuchawkowe na pilocie przewodowym
- rozmiary: subwoofer – 215 x 215 x 345 mm, satelity i centralny – 80 x 58 x 177 mm
- długość kabli głośnikowych: 2 x 150 cm
- długość kabla pilota: 102 cm

Jeśli zwracasz uwagę na oryginalny design, to głośniki Alteca są właśnie dla ciebie.

Genius SW-V2.1 1500

Dwa plus jeden

Nowy zestaw 2.1 Geniusa ma klasyczny, stonowany wygląd, który nasuwa mi na myśl jeden z poprzednich kompletów, SW-F2.1 1500. Subwoofer został wykonany z płyty wiórowej pokrytej czarną okleiną. Głośnik umieszczono z boku pudła i przykryto maskownicą (nie można jej niestety zdjąć). Na przedniej części głośnika niskotonowego znajduje się srebrna tuba bass-reflex. Spodobało mi się, że w jej głębi nie widać wnętrzności sprzętu, bowiem ukryto je za czarną siatką.

Dwa satelity skonstruowano na bazie piszczałki i głośnika średniotonowego, które schowano za osłonami będącymi jednocześnie interesującym elementem dekoracyjnym. Nieco gorzej prezentują się stojaki. Pałąkowate podstawki wydają się trochę za delikatne i mało stabilne. Dobrze jednak, że umożliwiają wychylenie satelitek do kąta 180 stopni.

Zestawem steruje się za pomocą przewodowego pilota. Długość kabla jest zadowalająca (102 cm), chociaż nie pogniewałbym się, gdybym dostał dodatkowe pół metra. Słabo wykonano potencjometr głośności, który działa zbyt lekko. Na pilocie znajduje się jeszcze pokrętło basu, wyłącznik oraz gniazdo słuchawkowe.

Genius SW-V2.1 1500 całkiem dobrze sprawdza się w grach i filmach, ale niestety dość przeciętnie przy słuchaniu muzyki. Bas brzmi dobrze do połowy potencjometru, potem zaczyna dudnić, z kolei soprany są niezadowalające. W średnim zakresie dźwiękowym jest OK. W tej kategorii sprzętowej konkurencja jest dość spora: raptem za około 25 złotych więcej możesz kupić zestaw Creative 2.1 Inspire T3100, a jeśli dołożysz kolejne ćwierć stówki, dostaniesz Logitech X-230 THX. Jeśli jednak zdecydujesz się na sprzęt Geniusa, też powinieneś być zadowolony, bowiem wykonano go dość dobrze i w większości domowych zastosowań w zupełności się sprawdzi.



INFO

Producent:	Genius http://www.geniusnet.com/
Dystryb. w Polsce:	Genius http://www.geniusnet.com/

(+) dobra prezencja • sterowanie pilotem przewodowym • niska cena • poprawne brzmienie • niezłe wykonanie

(–) skąpa instrukcja • zbyt delikatne stojaki satelitek • brak regulacji sopranów • za lekko działające pokrętło głośności

cena dystrybutora 149,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa RMS: 45 W (subwoofer 25 W + satelity 2 x 10 W)
- pasmo przenoszenia głośnika niskotonowego: 20 Hz – 220 kHz
- pasmo przenoszenia satelitek: 80 Hz – 20 kHz
- regulacja głośności i niskich tonów za pomocą pilota
- gniazdo słuchawkowe na pilocie
- rozmiary: subwoofer – 260 x 270 x 170 mm, satelity – 95 x 200 x 90 mm
- źródło zasilania: wbudowany transformator AC
- długość przewodów głośnikowych: 2 x 150 cm
- długość przewodu pilota: 102 cm

Tani zestaw do domowego użytku, przeciętny muzycznie, ale dobrze wykonany.

NEWS

Płaska jak deska



Jeśli miałeś trójkę z ZPT i nie potrafisz sam wystrugać sobie joya lub myszy, możesz przynajmniej zakupić drewnianą klawiaturę. Hacoa ma w swojej ofercie również drewniane pendrive'y, czytniki kart pamięci oraz huby USB. Czekamy na solidne, dębowe monitory!

Źródło: dinila.info

Roztańczone pośladki



Slouchpod Interactive XT to multimedialne siedzisko. Ponieważ wbudowano w nie zestaw głośników o mocy 5 W i subwoofer (10 W), można je podłączyć do playera MP3, telewizora czy odtwarzacza DVD. Dodatkowo do wyboru jest sześć wariantów kolorystycznych ze sztucznej skóry. Cena to około 1800 zł. Nie rozumiem, dlaczego w siedzisko nie wsadzono telewizora LCD, doskonale by przecież pasował.

Źródło: www.slouchpod.com

Pompki rób!



Zen V Plus 1 GB Sports Pack to sprzęt dla sportowców. Oprócz znanego już playera Zen V Plus w zestawie znajdują się specjalne słuchawki, zaprojektowane dla aktywnych użytkowników (mocowanie za uchem sprawia, że na pewno nie wypadną podczas porannej przebieżki). Dodatkowo dostajesz też etui na ramię oraz... ręcznik. Niestety nikt nie pomyślał o bieliźnie na zmianę, a szkoda. Cena dość wygórowana: 469 zł.

Źródło: ubergizmo

Bądź jak DJ Bobo



Koncern Creative zaprezentował profesjonalne słuchawki Aurvana DJ, przeznaczone do pracy w klubach i studiach nagrań. Zastosowane w sprzęcie przetworniki, napędzane cewkami wykonanymi w technologii CCAW (przewód aluminiowy powlekany miedzią), przenoszą pełne pasmo częstotliwości i zapewniają czysty oraz dokładny dźwięk z głębokim basem. Sprzęt ma cenę nawet dość rozsądną: 349 zł.

Źródło: www.i4u.com

Sygnał leci



Zestaw Meraki Solar Powered Outdoor Wi-Fi Access Kit służy do bezprzewodowego rozsyłania sygnału internetowego w promieniu 200 metrów. Jeżeli komuś taki zasięg nie wystarczy, może podłączyć antenę, która poszerza tę strefę do 10, a nawet 19 kilometrów od nadajnika, zmieniając właściciela urządzenia w lokalnego dostawcę Internetu. Sprzęt posiada zasilanie w postaci ogniwa słonecznego. Fajne i kosztuje tylko ok. 350 zł.

Źródło: business2.com

Creative Fatal1ty Gaming Headset

Fatalne zauroczenie

Jakiś czas temu prezentowaliśmy ciekawą mysz z Creative, przy projektowaniu której udział brał sam Jonathan „Fatal1ty" Wendel. Warto przypomnieć, że jest to gość, który zdobył dwanaście tytułów mistrza świata w pięciu różnych FPS-ach. Fatal1ty Gaming Headset to kolejny produkt, który opracowano we współpracy z Wendelem.

Słuchawki Fatal1ty, jak na swoją masywną konstrukcję, są wyjątkowo lekkie. Jednocześnie uwagę zwraca solidne wykonanie sprzętu, grube, welurowe poduszki oraz szeroka, pokryta tym samym materiałem gąbka na kabłąku słuchawek. Wątpliwości budzi jedynie system zmiany rozmiaru, który działa precyzyjnie, ale zastanawiam się, czy stosunkowo cienki odcinek pałąka będzie równie odporny na uszkodzenia co reszta zwartej i mocnej konstrukcji.

Czarne tworzywo, czerwone, ogniste wstawki oraz sygnaturka Wendela sprawiają wrażenie pełnego profesjonalizmu. W lewym nauszniku znajduje się wejście mini-jack, do którego można podłączyć mikrofon. Trzeba zaznaczyć, że – jak cały sprzęt – wykonano go bardzo precyzyjnie, a ponadto jego ramię można doskonale ustawić (jest giętkie). Mikrofon wyposażono w osłonę filtrującą szumy i muszę przyznać, że spełnia ona swoje zadanie. Na długim kablu z miedzi beztlenowej (coś dla audiofilów) umieszczono pilota, za pomocą którego da się błyskawicznie włączyć lub wyłączyć mikrofon oraz zmienić poziom głośności odsłuchu.

W sprzęt wmontowano 40-milimetrowe, neodymowe membrany. Zestaw od firmy Creative to przede wszystkim niezwykle głęboki, soczysty bas i precyzja dźwięku. **Jedyna rzecz, która mi po kilku godzinach używania przeszkadzała, to zbyt duży nacisk słuchawek na głowę.** Właściwie tylko do tego mogę się przyczepić, bo jest to sprzęt naprawdę niezły, tyle że dość drogi.



INFO

Producent:	Creative http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	Creative http://www.creative.com/

\+ świetna jakość mikrofonu i możliwość jego szybkiego odłączenia (jack) • porażający bas • masywna, mocna budowa • świetny design • długi kabel • regulacja głośności na przewodzie • skóropodobny futerał w zestawie

– zbyt mocny ucisk słuchawek

cena dystrybutora 199,00

Dane techniczne

- przetworniki (słuchawki): 40-milimetrowe magnesy neodymowe
- pasmo przenoszenia (słuchawki): 20 Hz – 20 kHz
- kondensator z funkcją redukcji szumów (mikrofon)
- pasmo przenoszenia (mikrofon): 100 Hz – 15 kHz
- długość kabla: 2,5 m (przewód z miedzi beztlenowej)
- dwie złocone wtyczki 3,5 mm stereo mini-jack
- waga: 200 g

Świetne brzmienie i doskonała obsługa w pojedynkach FPS w sieci.

CLICK! 4+ OCENA — MOŻLIWOŚCI 5, WYGLĄD 5, CENA 3

NEWS

Linux w pudełku



Odtwarzacz multimedialny Turbolinux Wizpy, oprócz możliwości odgrywania plików audio i wideo, może służyć również jako przenośny komputer z Linuxem. Po podłączeniu do portu USB można uruchomić system, korzystając ze wszystkich ustawień, haseł i zakładek, jakie zawiera. Urządzenie posiada ponadto 1,7-calowy ekran OLED, tuner radiowy FM i 4 GB pamięci. Za Turbo będzie trzeba zapłacić ok. 850 zł.

Źródło: anythingbutipod

Ciemność widzę, widzę ciemność!



Pracujesz na klawiaturze przy niedostatecznym oświetleniu? Kamerka SnakeCam może pomóc. Podłączane do portu USB urządzenie wyposażone jest w dwie diody LED emitujące światło podczerwone oraz siedem świecących na biało. Infraczerwień umożliwia obiektywowi kamery „łapanie" obrazu w półmroku, a pozostałe diody służą do oświetlenia klawiatury. Cena wężowej kamery to ok. 80 zł.

Źródło: www.gearlog.com

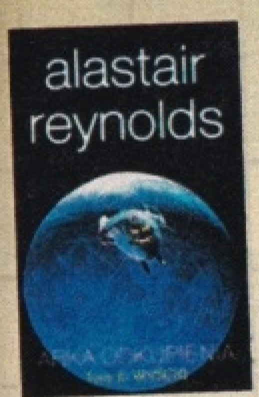
Triceratops z ołówkiem w...



Lubisz dinozaury? Zgubiłeś swoją ulubioną chińską temperówkę z porcelany? Możesz teraz połączyć przyjemne z pożytecznym i naostrzyć ołówek dinozaurem. Urządzenie jest zasilane poprzez USB, a kosztuje zaledwie 20 zł.

Źródło: www.ohgizmo.com

Wyścig

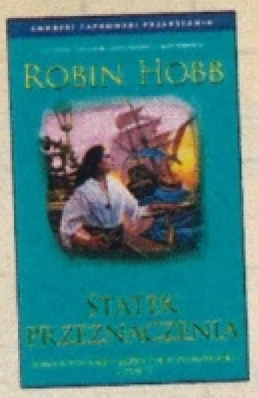


„Arka odkupienia" jest kontynuacją „Przestrzeni objawienia", nominowanej w 2000 roku do nagrody stowarzyszenia brytyjskich pisarzy sci-fi. **Alastair Reynolds ma olbrzymią wiedzę techniczną i doświadczenie naukowe (doktorat z astronomii)**, dzięki czemu jest w stanie podołać trudnemu gatunkowi klasycznego science-fiction. Jego powieści to skok w technologię XXVII wieku, ale również wspaniałe wizje cywilizacji Obcych, którzy działają już od milionów lat i potrafią z zabójczą skutecznością niszczyć całe światy.

Reynolds doskonale lawiruje pomiędzy wojną, polityką i ideologią, splatając te zagadnienia w dynamiczny, trzymający w napięciu thriller sci-fi. W „Wyścigu" czas ma zasadnicze znaczenie. Czytelnik trafia w końcową fazę brutalnej wojny międzyplanetarnej. Przywódca frakcji Hybrydowców szuka dawno wyprodukowanej, śmiercionośnej broni. Nie on jeden...

Autor: Alastair Reynolds
Tytuł: „Wyścig", tom drugi serii „Arka odkupienia"
Wydawca: Mag
Cena: 27 zł

Statek przeznaczenia

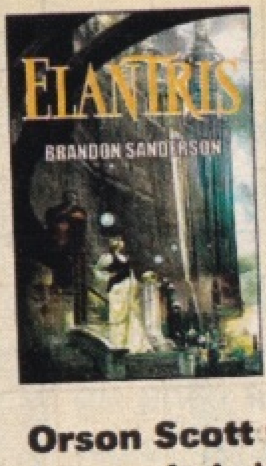


Robin Hobb potrafi pisać lekko i przyjemnie. Jednocześnie jest w jej książkach klimat tajemnicy, która rozpala wyobraźnię i wciąga czytelnika na długie godziny. Każdy tom trylogii „Kupcy i ich żywostatki" został podzielony na dwie części. Jeśli chcesz więc poznać całość, musisz zakupić aż sześć książek.

„Statek przeznaczenia" to pierwsza część trzeciego tomu i już niemal koniec długiej drogi klanu Vestritów i Miasta Wolnego Handlu. Tym razem Althea Vestrit zmierzy się z Bystrym, bezlitosnym piratem, który ukradł Vivacię, statek z żywego drzewa, od trzech pokoleń będący w posiadaniu rodziny. W tym samym czasie matka rodu, Ronika, szuka sposobu obrony Miasta Wolnego Handlu przed zagrożeniami z Krainy Miedzi.

Autor: Robin Hobb
Tytuł: „Statek przeznaczenia", część pierwsza trzeciego tomu trylogii „Kupcy i ich żywostatki"
Wydawca: Mag
Cena: 27 zł

Elantris



Brandon Sanderson wykłada na Brigham Young University i mieszka w Otem, w stanie Utah. Niespodziewanie, chyba również dla siebie samego, napisał powieść, którą na dodatek doskonale się czyta. **Sam Orson Scott Card stwierdził, że to „najlepsza książka fantasy, jaką napisano od wielu lat".**

Elantris było gigantycznym i pięknym miastem, zamieszkanym przez dobrotliwe istoty, wykorzystujące swoje potężne zdolności magiczne, aby pomagać ludowi Arelonu. Każda z nich była kiedyś zwykłym człowiekiem, dopóki nie dotknęła jej tajemnicza, odmieniająca moc Shaod. A potem, dziesięć lat temu, magia zawiodła. Elantrianie stali się zniszczonymi, słabymi, podobnymi do trędowatych istotami, a sam Elantris okrył się mrokiem. Czy dni czystej magii powrócą, a moc Shaod na nowo rozkwitnie nad Arelonem? Sanderson potrafi sprawić, że czytelnik chce szukać odpowiedzi na te pytania.

Autor: „Elantris"
Tytuł: Brandon Sanderson
Wydawca: Mag
Cena: 39 zł

7164 konkurs SMS

Solidna mysz Manta Advanced MM737 jest prawie w zasięgu twojej ręki!

Weź udział w konkursie i ślij esemesa!



Czym jest Manta?

A. Rybą chrzęstnoszkieletową
B. Granatem trzonkowym na wyposażeniu malajskich marines
C. Nową kolekcją Paco Rabanne

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.PI.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **7 sierpnia 2007 r.**

Fundatorem nagrody jest firma MANTA



Ponieważ mam dzisiaj depresję spowodowaną brakiem soczku marchewkowego w sklepie, tylko kilka słów wstępu. Nowy konkurs MMS naprawdę wam się spodobał. Fajnie, cieszymy się z tego, ale postarajcie się o odrobinę oryginalności, okej? Zdjęcie talerza z ziemniakami lub złotej rybki, która wsuwa swój suchy pokarm nie ma szans, naprawdę.

Dzisiaj kilka dłuższych listów, ale myślę, że warto. Jak zwykle czekam na wasze komentarze pod adresem click@click.pl.

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda Niebieskiej Skrzynki wpadnie do Macieja. Brawo!

Tibijczyk za 5 groszy

Chciałem odpowiedzieć obrońcy języka polskiego, który nie raczył się przedstawić w swoim poprzednim liście (ten który krytykował Tibię). Po pierwsze gry MMORPG (bo to jest prawidłowa nazwa gatunku gier, do jakich należy Tibia) nie są szkodliwe dla ludzi, tylko dla pacanów którzy nie chodzą do szkoły, by ciągle grać i atakują rodziców stołkiem, bo im wyłączyli kompa. Zresztą takie coś mogło się temu kolesiowi przytrafić nawet jak grał w Gothica. Pytałeś dlaczego ludzie nie piszą „please don't kill me" tylko „plz no pk"? Odpowiedź jest prosta: jeśli bije cię ktoś silniejszy, to nie zdążysz napisać „please don't kill me", chyba że umiesz stronę A4 czcionką 10 napisać na kompie w 5 min. (jeśli tak to zwracam honor). I jeszcze pisałeś coś, że ludzie nie piszą po angielsku lub go nie znają? A po co Polak z Polakiem mają gadać po angielsku? Po co ludzie piszą do siebie KK zamiast OK? Równie dobrze moge się Ciebie zapytać czemu Pan Jurek Owsiak mówi „siema!" zamiast „dzień dobry". Jeśli chcesz wiedzieć Panie Moja Ksywa to język (nie tylko polski ale także inne języki świata) zmienia się od średniowiecza! Aha, jeszcze coś o grafice było. Co prawda to prawda, grafika mogłaby być lepsza, lecz po co, jeśli graczom to nie przeszkadza. Diablo także posiada starą grafikę, a i tak gra w to dużo ludzi!*

Mam nadzieję, że tacy ludzie jak Pan Moja Ksywa nie będą wypowiadać się o grach lub rzeczach, o których nie mają zielonego pojęcia.

Pozdrowienia dla całej redakcji Clicka!

Ruby Of Bobry

Zamieściłem tylko odpowiedź Ruby'ego, chociaż sporo z was też chciało dolać oliwy do ognia. Wielkie dzięki, starajcie się jednak używać mniej łaciny. I jeszcze małe sprostowanie: język zmienia się ciągle, a proces ten rozpoczął się nie w średniowieczu, lecz w chwili, gdy pierwszy małpolud wskazał drugiemu gałąź i powiedział: uk, uk!

* Inna forma od: „OK, OK" [czyt. kej,kej], przykład:

– Idę do domu.

– KK.

•••

Odpocynek, dobra rzecz

(...) 2. Chciałbym poruszyć temat krzyżówek w CLICKU! Fajnie by było gdyby tak zamiast jednej strony reklam w waszej gazecie była krzyżówka. To jakiś odpocynek po recenzjach i zapowiedziach.

3. Prosiłbym jeszcze o linki do stron z grami abandonware.

4. Opublikujcie błagam tego maila w CLICKU! ponieważ to moja ulubiona gazeta ze wszystkich gazet o grach. Miałbym czym przyszpanować.

Alinka1977



Naczelny naprawdę BARDZO lubi kiełki i rzeżuchę!

Krzyżówek na łamach Clicka nie przewidujemy, no, chyba że jakąś megazakręconą wirówkę, na której połamiecie ostatnią szarą komórkę. Powiem tak: możecie wysyłać nam propozycje krzyżówek, a jeśli trafi się naprawdę wyjątkowa, czytaj: niegłupia i zabawna, to jest szansa, że ją opublikujemy (oczywiście będzie za to jakaś nagroda, pocałunek w czekoladzie od Nacza albo potomstwo jego chomika, to się jeszcze ustali).

Co do abandonware – o starszych gierkach można coś znaleźć na ostatniej stronie Clicka. Nie planujemy jednak szerszej prezentacji tematu, bo i gdzie – na pewno nie kosztem nowych gier!

4. No to możesz już odprasować strój z komunii, wyglansować lakierki, pełen lans i szpan!

•••

Ale ten czas leci

Kupuję CLICK!a od pierwszego numeru (listopad 1999 r. – ale ten czas leci :=)). Widziałem wszystkie przemiany i przyłączę się do innych czytelników – fajnie gdyby powróciło TOP13, albo lepiej TOP20. Dobre byłoby także zwiększenie liczby stron o sprzęcie, wiadomościach. Dobrze by było gdybyście dali American McGee Alice (wypas giera) jako pełną wersję.

Teraz się przyczepię do was. CLICK! Klasyka to dobry pomysł, tylko dlaczego nie było jeszcze numeru o Wrotach Baldura i Planscape Tormencie? To jest klasyka, a nie jakieś małe Neverwinter Nights! Czemu nie było nic o Cywilizacji i Diunie (jakby nie patrzeć to jednak pierwsze gry w gatunku strategii/RTSów). Tego nie rozumiem i mam nadzieję, że się poprawicie!

Mortal

OK, Mortalo jest 453 osobą, która z żalem wspomina piękne chwile, które spędziła, studiując TOP13. W związku z tym ogłaszam: top lista powróci po wakacjach. Na pewno zmieni się nieco forma, ale będzie tip top, powaga!

Jeśli chodzi o słodką, ale nieco krwiożerczą Alice, też byśmy chcieli ją zobaczyć na naszych płytkach, staramy się o to. Trzymajcie kciuki.

W Click! Klasyka nie prezentujemy gier w porządku alfabetycznym. Spokojnie, twoje hity też zostaną opisane. Poza tym jestem pewien, że wiele osób poważnie obrazi się za sformułowanie: „małe Neverwinter Nights"...

My chcemy!

Pluszowy miś!

No dobra, nie musi to być taki pluszowy miś, jak te ciepłe kluski obok. Jeśli potrafisz, możesz nawet sam wykonać miśka z gałganów, guzików i swojego ulubionego podkoszulka. Planuję, żeby te miśki, które dostaniemy, poustawiać w redakcji. Niech śledzą swoimi szklanymi oczami każdy krok redaktorów Clicka! Zobaczymy, który pierwszy się załamie i zacznie wykazywać wyraźne oznaki syndromu miśka.

Wy dostajecie!

Gorącą jak ziemniaki z ogniska grę Rodzinka Robinsonów.

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Wysłanych przedmiotów nie odsyłamy!



Rozstrzygnięcie „Odjechane skarbonki" w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie „Nietypowa latarka":

1. Marcin Tomornicki z Warszawy
2. Janusz Kowalski ze Świnoujścia
3. Tomek Maftyjewicz z Opola



Janet Cho uwielbia grać w trybie cooperative.

•••

Underground dla starszych

Wkurzyłem się i postanowiłem napisać do was drugi raz. Mój pierwszy list był za drętwy. Ten dotyczył będzie gościa, który chciałby podzielić Clicka na tego dla dorosłych (pow. 18 roku życia) i dla tych młodszych (do 18 roku życia), tyle że ten jegomość chyba nie zauważył ze większość 17 latków to już dorosli ludzie.

Proponuje więc, aby raz wydać pismo w wersji undergroundowej dla „starszych czytelników". Tak więc, zaczynając od wielkości kartek, zapomnijcie o A4 bo są za duże i zbyt dziecinne (przecież tylko dzieciak by czytał gazetę wielkościowo przypominającą bajki). Następnie kolorowe strony. Po co one, są zbyt dziecinne i infantylne. Dalej wstawki komiksowe są dziecinne bo dorośli, poważni ludzie nie czytają komiksów. Listy, zapomnij. Tak samo jak o grach. Zamiast gier powinny być dodawane programy. Plan lekcji we wrześniu NIE!! Toż to ukłon w stronę młodszych czytelników!! Najlepiej poradnik giełdowy z cenami, wartościami, spadkami itp. Zamiast plakatów koniecznie reportaże z obrad sejmowych, bo skoro Click jest dla niego dziecinny, to oglądanie panów posłów na pewno będzie dla niego emocjonujące.

No dobra, trochę się rozpisałem. Lecę sobie pograć. Pozdro dla całej redakcji.

Maciej

Hehe, fajna wizja, szczególnie obrady panów posłów, myślę, że to byłby hit numeru. Można by też zrobic TOP13 najlepszego wystąpienia w sejmie. Albo „Sejm versus Senat – ostatnie głosowanie". Dobre byłyby też porady, jak najlepiej zapewnić sobie wysoką emeryturę, oraz lista polecanych zakładów pogrzebowych czy też poradnik „Jak wykonać wygodną trumnę z desek sosnowych".

•••

Co z głowy to z serca

(...) 2:Dlaczego przestaliście dodawac plakaty przecież były tak dobre, że pewna konkurencja na C z tego pomysłu skorzystała.

3:Może dalibyście jednak jakis plakat waszej załogi albo chociaż Naczelnego, starsi czytelnicy pamiętają że takie były niegdyś (łezka się w oku kręci co nie?) Postarajcie się.

Rozpisałem sie, ale musiałem napisac co mi na sercu leży.

Z poważaniem.

kris_bear

Plakaty pojawią się na otarcie łez, z okazji powrotu do szkoły we wrześniu. Będą to postery z gier, chociaż załoga Clicka też poważnie szykuje się do sesji zdjęciowej, operacje plastyczne w toku, solarium i gabinet odnowy biologicznej pracują 24 godziny na dobę. Naczelny jest już prawie gotowy, myślę, że w ciągu paru miesięcy będziemy jak malowani i wtedy ruszymy pełną parą, aby zrealizować ten ważki pomysł.

Mam nadzieję, że zdjąłem ci trochę tego ciężaru z serca. No, to do następnego zawału. Trzymaj się!

•••

Po kryjomu grają w Muminki!

(...) Zdenerwowały mnie listy nastolatków, że PEGI oznacza, iż jest od 18 i młodsi grają bo bezmyślny tata kupił dziecku grę. I teraz ono wyjdzie na ulice i będzie strzelać z miniguna.

Ja mam 11 lat i gram w takie gry jak San Andreas, Prince of Persia i różne inne brutalne produkcje, a jakoś nie strzelam do ludzi z miniguna i nie wyciągam łańcucha, żeby komuś łeb odciąć.

Starsi uważają się za lepszych, chociaż pewnie po kryjomu grają w Muminki, tak jak ja (nie no, żartowałem). Myślę, że im chodzi o to żeby młodszych gnębić. Może PEGI powinno dawac ograniczenia wiekowe (dla dzieci) albo informacje o tym, że jest krew, strzelaniny i all jest brutalne. I wtedy albo któreś z rodziców kupi dziecku gre albo nie, bo przeczytają ostrzeżenie. Ja mam np. silny mózg i wiem, że pornosa oglądać nie powinienem ale w san andreas se pogram, z oczywistych powodów. Nara

Kozack77 (albo macio jak wolicie)

Macio, Kozack77, jeśli wolisz, twój list rozwalił mnie dokumentnie i ze szczętem. Masz naprawdę silny mózg, tylko troszkę ci się przegrzewa – wkładaj czapeczkę, kiedy wychodzisz na słońce.

Przynajmniej jedną rzeczy muszę ci napisać. „Starsi" nie tworzą ograniczeń, żeby młodszych gnębić, ale żeby ich chronić – bo nie każdy ma taki mocny mózg jak ty. Natomiast masz rację, że starsi grają w Muminki, Strusia Pędziwiatra, a nawet Prosiaczka Kwika. Niektórzy się nawet z tym nie kryją! Trzymaj się ciepło, ale nie przegrzewaj, pamiętaj!





Konkurs MMS

Oto sześć wybranych z kilku setek nadesłanych fotek. Dyskusja, które uhonorować nagrodą, była bardzo zażarta, niektórzy uczestnicy będą mieć siniaki jeszcze przez kilka tygodni. Ostatecznie zdecydowaliśmy, że wygrywa zdjęcie „traktorzysty" – trzeba wspierać polskie rolnictwo! Naprawdę wierzymy, że pan Marian czyta Clicka od deski do deski! A autorowi gratulujemy – paczka z nagrodą w drodze!



Zdjęcia wysyłaj pod numer 504 043 325, wygrywa tylko jedna fotka w numerze! Koszt MMS-a jest zgodny z cennikiem twojego operatora.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

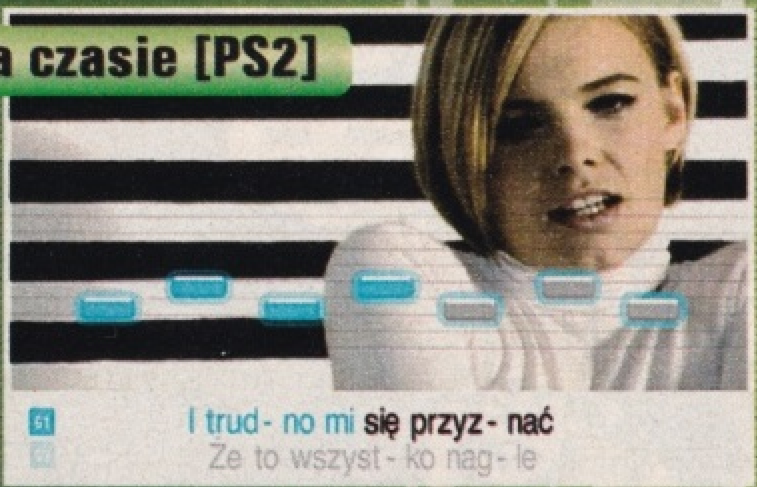
1 Forza Motorsport 2 [X360]

Panie i panowie, oto najlepsza samochodówka na Xboxa 360. Może graficznie jest tylko bardzo dobra – a nie supermegahiperfantastyczna – ale całą resztą, czyli wyborem pojazdów, modelem jazdy czy opcjami tuningu, po prostu deklasuje konkurencję. Rzecz najlepsza: poziom trudności można konfigurować w taki sposób, że **specjaliści od symulacji i tzw. niedzielni kierowcy będą bawili się równie dobrze.**



2 SingStar ESKA: Hity na czasie [PS2]

Wydarzenie na naszym rynku – zabawa w karaoke z polskimi piosenkami. Współpraca ze stacją radiową ESKA gwarantuje, że **znalazły się tu rzeczywiście największe hity rodzimych wykonawców.** Zamiast jechać do Sopotu, śpiewaj z Kasią Cerekwicką i Anią Dąbrowską!



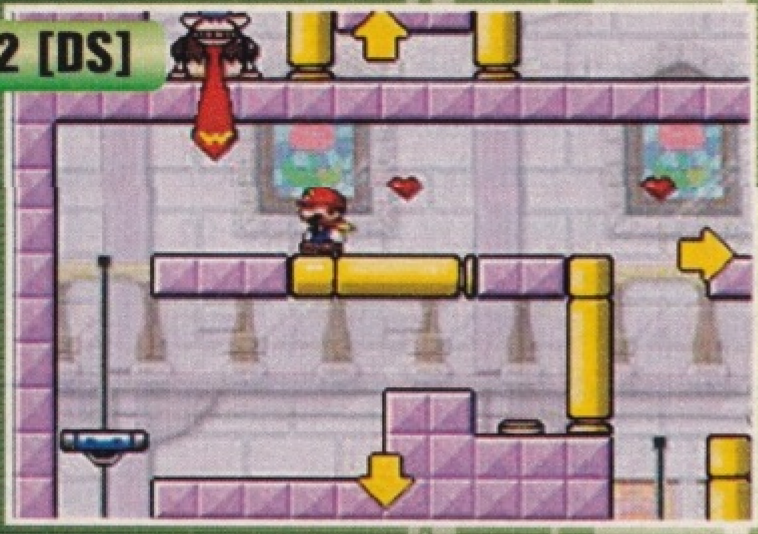
3 Heatseeker [PS2, Wii]

Zręcznościowy „symulator" odrzutowych myśliwców, zabawny, bo – w wersji przez nas testowanej – na Wii. Choć sama gra oryginalnością nie zaskakuje (szczególnie jeśli znasz serię Ace Combat), **sterowanie „pałką" Wii daje naddźwiękową frajdę.**



4 Mario vs. Donkey Kong 2 [DS]

Niezły pomysł – połączyć Mario, Donkey Konga i... Lemmings. Zabawa polega na tym, by przeprowadzić całą gromadkę małych hydraulików Mario z punktu startu do punktu wyjścia, pomagając im za pomocą rysika. **Dobry test refleksu i umiejętności błyskawicznego myślenia.**



5 Boom Boom Rocket [X360]

Dostępna tylko na Live Arcade nowa gra twórców Geometry Wars Evolved. Wciąga mniej, ale i tak bawi – polega na tym, by do rytmu odpalać w niebo fajerwerki. Fajna zabawa bez nadęcia, w sam raz na szybką sesję przed zaśnięciem.



WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.earthcam.com/



EarthCam

Dla ciekawych świata – EarthCam to serwis, który zawiera linki do strumieniowych przekazów z kamerek internetowych zainstalowanych na całym świecie – od Santa Monica po Warszawę. Wystarczy w okienku Search wpisać (najlepiej po angielsku) nazwę miejsca, które chce się podglądać, wybrać jeden ze znalezionych linków i – jak mawiają Francuzi – voila!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Streets of Rage

Remake klasycznej gry beat-em up z konsol SEGA Megadrive i SEGA Genesis. Jego twórca zadał sobie nawet trud wyciągnięcia z pierwowzorów sprite'ów, czyli dwuwymiarowych „modeli" postaci, ale dodał im nowe animacje, a co za tym idzie, również ciosy. Inne poprawki to ulepszone tła lokacji, w których toczy się akcja, a także ścieżka dźwiękowa składająca się z utworów zremiksowanych z oryginałów. Klasyka gatunku – teraz na PC!



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.bombergames.net/sorr_e.htm [72 MB]

Jedyna gra...



...w której barbarzyńcy tańczą electric boogie!

Age of Conan

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Carmageddon

OK, mamy serię FlatOut, ale w porównaniu ze starym dobrym Carmageddonem to nic więcej jak tylko zabawa dla grzecznych chłopców, którzy chodzą spać przed dziesiątą. Choć pierwsza część Carmageddon ukazała się stosunkowo niedawno (1997), może są tacy, co nie pamiętają tej produkcji – chodziło w niej o to, by wpaść na linię mety przed wszystkimi, po drodze przejeżdżając jak największą liczbę krów i przechodniów. **Mało wychowawcze i dozwolone tylko od lat 18** – ale za to jak grywalne! Nie pękaj – popuść wodze fantazji i pomyśl, jak wyglądałby Carmageddon na DX10. Czad, co?





OLD SKULL I HARDKOR

